
ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX
INCLUYE UN CD-ROM DE REGALO PARA PC
Nº 10 5 €
GAMES TECH
REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS
¡DOBLE PÓSTER DE CASTLEVANIA Y ZOE 2 DE REGALO EN EL INTERIOR!
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
ESPECIAL E3
TE ACERCAMOS LOS MEJORES TÍTULOS DE ESTE EVENTO
Doom 3, Half Life 2, Halo 2, Gradius V, Mario Kart Double Dash!., Metal Gear Solid 3, Onimusha 3, Snk VS Capcom Chaos, Sonic Heroes... ¡y muchos más!
NOVEDADES
ZONE OF THE ENDERS 2
VIRTUA FIGHTER 4 EVO.
MEGAMAN ZERO 2
WARIO WARE INC.
EN XBOX...
DINO CRISIS 3
REPORTAJE
JUEGOS DE LUCHA QUE HICIERON HISTORIA
DOSSIER
Castlevania®
UN PROFUNDO REPASO A UNA DE LAS SAGAS MÁS LEGENDARIAS
8 414090 202817 00010

NEON GENESIS EVANGELION
DEATH & REBIRTH

EVANGELION: DEATH & REBIRTH

JAPAN ANIME MAGAZINE
ANIMEDIA
アニメディア
REVISTA DE ANIME JAPONÉS

Guía Evangelion

INCLUYE CD-ROM
POR SÓLO 2'99 €
NÚMERO 7

RESEÑAS
ABENOBASHI MAHO SHOUTENGAI
¡GAINAX AL ATAQUE!

AVANCES



MASAMI KURUMADA VUELVE A LA LUCHA

Y ADEMÁS...
¡PRINCESS TUTU, EXPOMANGA 2003, THE EYE, ... SFII ARTBOOK ... Y M...

REVIVAL EN JAPÓN Y EDICIÓN DE LAS PELÍCULAS EN ESPAÑA

NEON GENESIS EVANGELION

NOTICIAS - MONDO FREAK - ARTBOOKS - VIDEOJUEGOS - Y MUCH...

Tienes el **DVD**.
Te falta la guía.
Consíguela en
Animedia

GRATIS
con el número 7















Death & Rebirth y Animedia, una mezcla explosiva

Más información en www.aresinf.com



Dirección
Mª JOSÉ CASTRO

Coordinación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

Maquetación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

CD-ROM
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD / JOSÉ GARCÍA

Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN

Director de Producción
JOSÉ GARCÍA

Colaboradores
Daniel Mari ~ Orikom
Jaime Guillén ~ Sir Arthur
Jordi Dorce ~ Zer0sith
José Moreno ~ Evil Ryu
Luis Garrido ~ Burnside
Sebástian Carlozzi ~ Shinobi
Búho
Dan

Ilustrador
DEN

Suscripciones
VANESSA RODA
suscripciones@aresinf.com



Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ

Directora General: Mª JOSÉ CASTRO

Director Técnico: JOSÉ GARCÍA

Administración: ROSANA GARCÍA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.

Impresión
GRÁFICAS MONTERREINA S.A.

Distribución
COEDIS S.A.

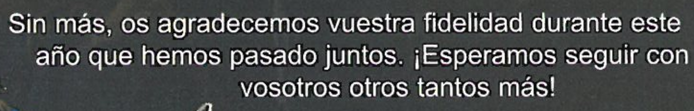
Depósito Legal
M-29057-02

EDITORIAL

Llegamos al número 10, un número que, aunque parezca extraño, podría considerarse nuestro primer aniversario, ya que empezamos nuestra andadura el año pasado por estas mismas fechas. Lo lógico sería pensar que fuera en el 12, pero recordemos que el número 2 y el 4 estuvieron dos meses en la calle.

Ha sido un número muy movido, debido al E3 y a la amplia extensión del dossier hemos tenido que retirar algunas secciones, aunque eso sí, sólo por esta vez. Por si fuera poco, Ryofu se ha tomado unas vacaciones y el Búho se ha negado a hacer su rincón, por darle una página extra (...). Hemos aprovechado para mostraros algo que puede resultar curioso, las portadas descartadas de los números 2 y 3 (en el 1 no hubo ninguna descartada). Estas portadas podrían haber sido definitivas, descartándose finalmente por algún motivo concreto (normalmente, no agradaba el acabado). Si tenéis curiosidad, os podemos mostrar las de los siguientes números, tan sólo hacédnoslo saber.

Ha sido una gozada realizar el dossier de **Castlevania**, una saga legendaria del mundillo y de renombre mundial. Hemos intentado estar a la altura de tan magna saga, poniendo todo el empeño en realizar un dossier de lo más completo, con información objetiva y de calidad.



Sin más, os agradecemos vuestra fidelidad durante este año que hemos pasado juntos. ¡Esperamos seguir con vosotros otros tantos más!

José Ángel Ciudad
y el equipo de **Games Tech**





[E-mail personal]

Atendiendo a un par de peticiones que hemos recibido, aquí os dejamos un completo listado del e-mail personal de cada redactor.

Búho: no tiene
BurNsiDe: myfallenwings@hotmail.com
Dan: saikyodan@hotmail.com
Evil Ryu: goemon2000@hotmail.com
Orikom: orikom@hotmail.com
Real Yagami: realyagami@msn.com
Ryofu: denlangrisser@msn.com
Shinobi: combo_machine@hotmail.com
Sir Arthur: makaimura_saga@hotmail.com
Zer0Sith: zer0sith@hotmail.com

Games Tech
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)

www.aresinf.com
www.gamestonline.com
gamestech@aresinf.com
IRC Hispano > #Gamest

dokan · minami · shirase· animedia · dokan · minami · shirase· animedia · dokan · minami · shirase· anim

Todo depende del punto de vista



NÚMERO 10

JUNIO / 2003







NOTICIAS

Por Sir Arthur



Silicon Knight ha mencionado que ***Metal Gear Solid: The Twin Snakes*** no contendrá ninguna historia de ***Metal Gear 2,*** pero sí contendrá las misiones *VR* que se encontraban en el ***Metal Gear Solid Integral***, y no habrá funciones online.

Tsunekazu Ishihara, presidente de **Creatures** (diseñador de los **Pokemons**) ha mencionado que **Nintendo** trabaja en un nuevo ***Pokemon RPG***.

Nintendo creará un *pack* en el cual se venderá la **GameCube** junto al **Game Boy Player,** llamándose *"Enjoy Plus Pack". Se pondrá a la venta* el 21 de Junio por 19800 *yenes*, el mismo precio al que se vende en Japón sin este extra. Estará disponible en cuatro colores, *Índigo, Jet Black, Platinum y Spice Orange.*



Tales of Symphonia, lo nuevo de la saga ***Tales*** de **Namco**, será puesto a la venta este verano en Japón.

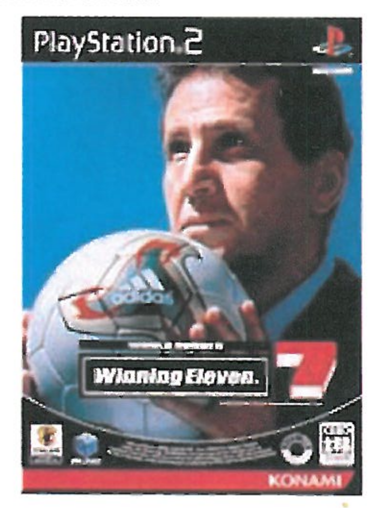


PlayStation 2

Konami ha anunciado el desarrollo de un juego de puzzle *online* llamado ***Pop n´Puzzle Online***, el cual lo protagonizarán los personajes de dicha saga y la temática será muy parecida al ***Puyo Puyo*** de **Sega.** La fecha, verano en Japón.



El esperado ***World Soccer Winning Eleven 7*** está al borde de su conclusión. El juego se pondrá a la venta el día 7 de Agosto en el país nipón, tendrá bastantes opciones nuevas como soporte multitap y banda ancha, con la posibilidad de tener un *ranking online*, aparte de mejores gráficos, animaciones…



Square-Enix ha comentado que ***Final Fantasy XII*** será puesto a la venta en la segunda mitad del año fiscal del 2003. ***Dragon Quest VIII*** no se verá hasta el 2004, paciencia para los *fans*. ***Dragon Quest VII*** salió 6 años después que se vendiese la **Playstation**.

Namco ha declarado que revelará algunos datos de ***Xenosaga Episodio 2*** en una conferencia el 21 de Julio. Esperaremos ansiosos esta conferencia; y a ver si alguna compañía se atreve a traer este juego a Europa, y no otros bodrios que no valen un pimiento como diría el búho.

Capcom será la encargada de versionar el mundo de ***The Nightmare Befote Christmas,*** por aquí conocida como ***Pesadilla Antes de Navidad*** en la consola de **Sony.** Durante el 2004 podremos ver el tétrico mundo ideado por **Tim Burton** en mentalidad japonesa.

Otras noticias

Sega ha retrasado la fecha del lanzamiento del *RPG* pra **Xbox** ***Rent A Hero No.1*** hasta el 7 de Agosto, en Japón.

Konami ha cancelado el juego ***Apocalyptica*** para **Xbox**; de momento sólo estará disponible en **PC.**

Square Enix pondrá a la venta la banda sonora de ***Final Fantasy Crystal Chronicles*** en 2 CDs el día 20 de Julio a 3200 Yenes en Japón. Una buena noticia para los *fans*, y las tiendas de importación.

El ***Sonic Team*** ha comentado que empezará el *testeo* del nuevo ***Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D Revolution*** en Japón entre Julio y Agosto, será posible transferir el registro de los episodios 1 y 2.



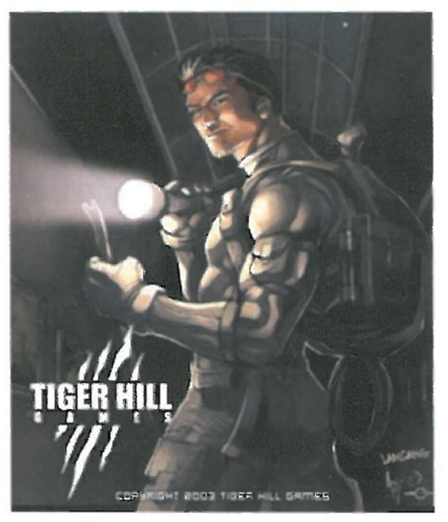
Shining Soul II de **GBA** se retrasa unas 3 semanas y se pondrá a la venta el día 24 de Julio.

El lanzamiento del esperadísimo ***SNK Vs Capcom: SVC CHAOS*** ocurrirá el 20 de Julio en Japón, de la mano de **Playmore.** Se espera que en breve comenten para qué consolas se versionará, aparte lógicamente de la **Neo Geo.**

Un millón de juegos en todas las plataformas es lo que ha vendido el juego ***Enter The Matrix*** en *USA* desde la semana pasada (y eso que es horrible). Si lo hubiesen hecho los ***Konami*** o ***Capcom***...

LucasArts ha cancelado momentáneamente el desarrollo del juego ***Star Wars Galaxies,*** basado en este universo y que era un *MMORPG*. De momento, las versiones de **PS2** y **Xbox** se encuentran a la espera de si se continúan o se dejan de lado; la razón esgrimida por **LucasArts** es la de concentrase en la versión para compatibles.

El famoso director de cine de acción **John Woo,** venerado por muchos y odiado a partes iguales por otros (tendría que rodar alguna parte de **Matriz,** con lo que *ralla* con la cámara lenta sería el director ideal), ha formado una compañía de nombre **Tiger Hill**



Entertainmet en los *USA.* Esta compañía estará ligada a **Sega** y *co-desarrollarán* varios títulos. De momento tienen tres títulos en desarrollo, ***Sinner, Burglar*** y ***Stranglehold.*** La verdad es que viendo las ilustraciones, parecen una mezcla de estilos *Estadounidense-Japonés* que tiene muy buena pinta. Los tres títulos serán de acción. En cuanto tengamos más datos comentaremos algo al respecto.

Sega está programando un nuevo juego para la placa **TriForce** llamado ***Gekitou Pro Yakyu*u**. Este juego de béisbol podría tener continuación en **GameCube** debido a la compatibilidad entre ambos sistemas.

En Internet circula una petición online para que las empresas que vienen a chuparnos los Euros (¿acaso los nuestros no valen igual que los de los demás?), ofrezcan por lo menos los juegos subtitulados en nuestro idioma. En el momento que escribimos esto llevan unas 2100 firmas, y esperamos que en los próximos días aumente con vuestra ayuda.
El principal argumento es que muchos juegos, que necesitan su lógica traducción al castellano debido a su temática (donde el texto ocupa un lugar destacado) no son traducidos. De esta manera, da lo mismo si compramos juegos de importación a través de *Internet* o juegos PAL en la tienda, ya que los tendremos en inglés de todas formas y encima aquí llegan los juegos más tarde. Desde **Gamestech** os animamos a seguir con esta petición en esta dirección *web* **http://www.petitiononline.com/spanish/**

Cobertura especial: E3 2003

Hace un año empezábamos nuestra andadura junto a vosotros con un número cargado de esperanza e ilusión, en aquel número aparecía el especial **E3** del 2002.
En esta edición del 2003 esperamos que sigáis con nosotros y que durante este año os hayamos servido de ayuda y entretenimiento, que para eso estamos (también esperamos que como los buenos vinos, hayamos y vayamos mejorando con el tiempo).





Centrándonos en lo que nos toca en estas páginas, deciros que posiblemente una cierta cantidad de títulos se hayan quedado fuera de este especial, pero también tenéis que comprender que comprimir un **E3** en 12 páginas es una tarea más bien imposible, nos haría falta disponer de un número completo para hacerlo en condiciones. De todos modos hemos destacado las compañías más relevantes del momento y sus juegos más llamativos.

Esta edición ha tenido una clara diferencia, por un lado **Microsoft** y **Sony** apoyando de pleno el juego *Online*, y **Nintendo**, como siempre, con su propia guerra, potenciando la conectividad **GC-GBA** y el juego multiplayer en vivo.

También destacar la gran cantidad de secuelas que se nos vienen encima, ***MGS3***, ***GT4***, ***Gradius V***, ***BioHazard 4***, ***Halo 2***, ***Half Life 2***... ¿es que acaso se está terminando la originalidad en el mundo de los videojuegos? ¿O más bien las compañías se centran en la ley del mínimo esfuerzo, y se dedican a desarrollar juegos de mucha calidad, pero por norma poca originalidad?. Sea como sea, lo que está claro es, que en esta nueva edición del **E3,** igual que en este especial, el espectáculo está dentro. Así que sin más, os invitamos a adentraros de pleno en las siguientes páginas que os hemos preparado coordinándonos **Sir Arthur** y un servidor.

Zer0sith

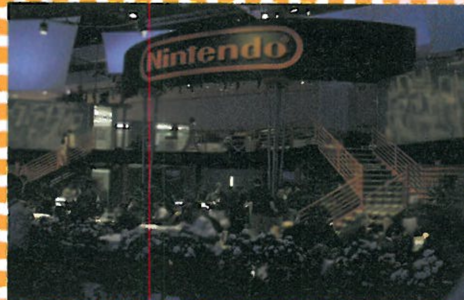
Konami, Namco, Nintendo, SNK/Playmore, Sony y Square-Enix: Por ***Zer0Sith***
Capcom, Microsoft, Sega, Tecmo, lanzamientos de PC y varios: Por ***Sir Arthur***















Nintendo es una de las compañías que más tiene que demostrar, y es que las ventas de **Gamecube** no están siendo las esperadas por la **Gran N**.
Esperemos que con el tiempo la cosa vaya a más, porque es una compañía que lo merece.

Mario Kart: Double Dash

Uno de los títulos más esperados de **Nintendo** es, sin duda, la secuela de ***Mario Kart***, y es que esta saga destaca por su enorme jugabilidad y diversión. Las grandes novedades son las diferencias entre pilotos y karts, que serán más notables que nunca, y la inclusión de 2 personajes en un mismo vehículo, uno de ellos conduciendo y el otro lanzando los objetos. Otra de las novedades más interesantes será la de poder conectar 2 **Gamecube** en paralelo mediante el adaptador de red y poder jugar hasta 8 jugadores simultáneos.

F-Zero GX

Cuando **Sega** y **Nintendo** decidieron unirse para hacer este juego, nadie podía dar crédito a lo que estaba sucediendo. Y es que parecía imposible que dos grandes rivales durante años unieran sus fuerzas para crear una joya de estas características.
Para esta entrega se une la jugabilidad que **Nintendo** le ha dado a la saga, con la experiencia que **Sega** tiene en arcades de conducción, una mezcla explosiva que a más de uno le hará comprar una **Gamecube**.

Varios:

Para **Gamecube**, **Nintendo** tenia preparado un gran abanico de juegos, de los que cabe destacar ***1080: Avalanche***, ***Kirby Air Ride***, ***Custom Robo***, ***Geist***, ***Mario Golf***, ***Mario Party 5***, ***Pikmin 2***, ***Wario World*** (programado por **Treasure**) y ***Star Fox Armada*** (con la ayuda de **Namco**).

GameBoy Advance

La portátil de **Nintendo** también recibió su avalancha de títulos, tales como la segunda entrega de ***Advance Wars***, la conversión de ***Donkey Kong Country***, una nueva entrega de la saga ***Fire Emblem*** (que por fin llega al mercado occidental) y dos títulos totalmente nuevos como son ***Mario & Luigi*** y ***Mario & Donkey Kong***.
También presentaba un juego de mini pruebas protagonizado por **Wario** y una nueva entrega de ***Super Mario Advance***, esta vez presentando ***Super Mario Bross 3***, un clásico entre los clásicos y uno de los juegos más vendidos de la historia de los videojuegos a nivel mundial.



Mario Kart Double Dash! (GC)

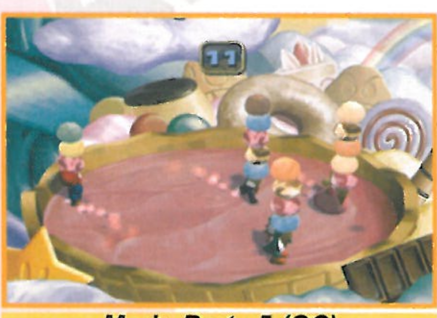

Starfox Armada (GC)



Kirby Air Ride (GC)

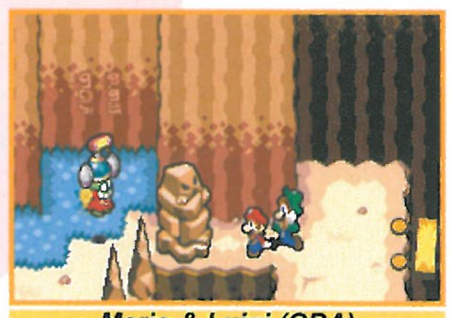


Custom Robo (GC)


Mario Party 5 (GC)



Mario Advance 4 (GBA)


Mario & Luigi (GBA)



Capcom ha presentado una veintena de títulos, aunque los dos únicos que se han echado en falta han sido ***Red Dead Revolver*** **(PS2)** y ***Dead Phoenix*** **(GC),** ya que ***Viewtiful Joe*** **(GC)**, ***Product Number 03*** **(GC)** y ***Chaos Legion*** **(PS2)** ya se han puesto a la venta en Japón y no tardarán mucho en llegar a Europa.

Resident Evil Outbreak **(PS2)**: Es la versión online de ***Resident Evil***, que se presentó en el pasado *E3,* en la cual podemos hacer equipo con otras tres personas y recorrer todos los escenarios del juego, colaborando o saliendo por piernas y dejar a los demás tirados. Se puede apreciar cómo han mejorado los gráficos de una manera substancial, así como el acabado técnico desde lo mostrado anteriormente.

Resident Evil 4 **(GC):** No estaba jugable, pero se mostró un vídeo en el cual se pudo comprobar la increíble ambientación que los chicos de **Capcom** están consiguiendo. En el vídeo incluido en el *CD,* podéis comprobar el nivel de detalle y el clima asfixiante que se respira, incluso parece más un juego de terror puro que un *Survival Horror.*


Resident Evil Outbreak (PS2)


Resident Evil Dead Aim (PS2)


Killer 7 (GC)


Gotcha Force (GC)


Onimusha 3 (PS2)


Maximo vs Army of Zin (PS2)



Onimusha Blade Warriors (PS2)

Resident Evil Dead Aim **(PS2)**: Cuarta parte de la serie ***Gun Survivor,*** otra vez ambientada en el universo **RE.** En esta nueva versión, podremos mover a nuestro personaje en tercera persona e investigar todas las salas, dando más énfasis a este modo de juego y usar el modo de combate en primera persona para eliminar *zombis.* El control se podrá realizar mediante el *pad* o jugando con la pistola.

Killer 7 **(GC)**: La sangre correrá a raudales en este título, uno de los juegos más salvajes, demenciales y sangrientos visto en años. Si la censura lo permite, podemos tener un juego que causará controversia, podemos disparar tiros a la cabeza, rebanar el cuello del enemigo con un cuchillo a sangre fría...

Gotcha Force **(GC)**: Este curioso título tiene su esencia en la lucha *multijugador,* como el clásico ***Super Smash Bros Melee.*** Recuerda más a una versión gamberra del ***Virtual On*** de **Sega**, gráficamente simple pero con una adicción brutal. Se librarán combates a 4 jugadores o en equipos de 2 *vs.* 2, nuestros héroes serán los típicos muñecos *Capsules*, incluso podremos fusionarlos a lo ***Power Rangers*** y no faltarán las copias descaradas de los ***Transformers***. Cada muñeco tendrá poderes individuales, no encontrados en otros, y cada vez que ganes más batallas podrás elegir más luchadores y modificarlos a tu gusto.

Maximo vs Army of Zin **(PS2)*:*** Como era de esperar, una nueva secuela está en camino. La segunda parte de ***Maximo***, repite el mismo esquema anterior, pero esta vez siendo un poco más lineal que el predecesor. Contará con un incremento de movimientos bestial, llegando a la treintena utilizando el típico sistema de combos.

Omimusha **(varios):** Esta fantástica saga vuelve y de qué forma, nada menos que tres juegos. El primero de ellos es la continuación oficial del juego que inició la franquicia, en ***Onimusha 3*** volveremos a controlar a Samanosuke y esta vez contará con un compañero virtual de lujo, el *hispano-franchute* Jean Reno. Los escenarios serán *tridimensionales* y el juego transcurrirá en

el antiguo Japón y en la Francia actual, sólo para los afortunados poseedores de una **PS2.** Siguiendo con la consola de **Sony**, ***Onimusha Blade Warriors*** repetirá la fórmula de ***Power Stone***, pero todo el juego está basado en Samanosuke y compañía, con la posibilidad de jugar 4 jugadores vía *multitap*. Para finalizar con el último título, esta vez la agraciada será la **GBA,** llevándose ***Onimusha Tactics,*** como su nombre indica, muy parecido a los *Tactics* de turno ***Tactics Ogre***, ***FF Tactics***...).

Rockman/Megaman **(varios)**: La séptima parte de la saga ***X*** se podrá jugar en la consola de **Sony**. ***Megaman X7*** tendrá un lavado de cara absoluto y será el típico plataformas, esta vez en *3D,* aunque con un acabado parecido a los dibujos animados. Rockman, Zero y un nuevo personaje llamado AXL, serán intercambiables en el momento que deseemos para preparar la mejor táctica de combate.
Las consolas de **Nintendo** no se iban a quedar sin su ración de Megaman y disfrutarán de ***MegaMan Network Transmission*** para **GC**, un plataformas clásico de *2D* pero con gráficos *3D* al estilo ***Contra the Shattered Soldiers.***
Llega la tercera parte de las aventuras del hombrecillo azul en **GBA**, ***MegaMan Battle Network 3,*** que a su vez contará con dos versiones, la azul y la blanca.
En ***GBA*** tendremos la continuación de ***MegaMan Zero*** llamada ***MegaMan Zero 2*** (originalidad por un tubo), el cual ha mejorado gráficamente y se espera sea un bombazo.

Gregory Horror Show **(PS2)**: Este título es de lo más raro que **Capcom** ha presentado este año. Nuestro protagonista, una especie de *niño-cabeza-cubo,* tiene como objetivo recolectar las almas que en una vieja mansión campan a sus anchas.

Group S Challenge **(Xbox)**: La competencia para ***Gran Turismo*** y ***Sega GT*** muestra unos gráficos muy bien acabados, circuitos perfectamente modelados y un juego de carreras muy sólido. De momento no existe la opción *online,* pero no se descarta que la incluya.

Steel Battalion: Line of Contact **(Xbox)**: La segunda parte de este atípico juego y sueño cumplido por los *fans* de los mechas, llegará con una novedad muy suculenta y la única que faltaba en el anterior, la opción *online*. Aparte, tendrá mejoras clásicas de jugabilidad y nuevos mechas y armamento disponible. Este juego *online* puede ser una experiencia impagable, dando órdenes usando el micrófono; vamos, el *sumum* total para fanáticos.

Dino Crisis 3 **(Xbox)**: Mostraba que la consola de **Gates** tiene un potencial increíble para mover una gran cantidad de polígonos .Esta vez, dejaba de lado la temática *Survival Horror,* decantándose por el lado bestia. Nuestra misión será erradicar las lagartijas gigantes que habitan en una nave espacial inmensa con la ayuda de un *Jet Pack* y un potente arsenal.

Pro Cast Sports Fishing **(Xbox)**: Los juegos de pesca se han popularizado últimamente una barbaridad. La introducción de *mandos-caña-de-pescar* han hecho que este "*deporte*" se pueda simular en tu propio salón y puedas pescar besugos de kilo.

Para finalizar, se mostraron dos juegos para la **GBA**, la adaptación de ***Disney´s Aladdin*** de **SNES** y una nueva continuación de ***Magical Quest***, ***Magical Quest 2 : Starring Mickey and Minnie.***



Onimusha Tactics (GBA)


Megaman X7 (PS2)


Megaman Network Trans. (GC)


Dino Crisis 3 (Xbox)


Gregory Horror Show (PS2)



Pro Cast Sports Fishing (Xbox)



Group S Challenge (Xbox)


Lament of Innocence (PS2)


Metal Gear Solid 3 (PS2)


Metal Gear Solid 3 (PS2)


MGS The Twin Snakes (GC)

KONAMI

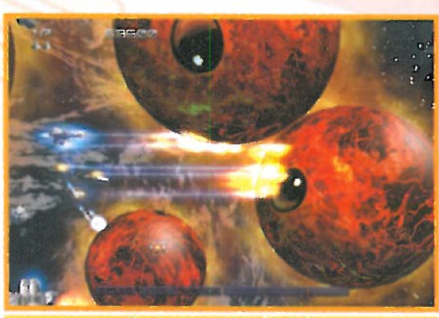
Castlevania: Lament Of Innocence

La noticia de un nuevo **Castlevania** ya llevaba mucho tiempo dando vueltas. Las primeras informaciones apuntaban a una versión para **PS2** y en formato *3D*... a todos nos entró el miedo en el cuerpo. Una vez conocido el equipo de programación y haber disfrutado de los primeros vídeos del juego, creo encontrarme en la situación de deciros que esta entrega no se parecerá en nada a las odiadas versiones de **N64**. Los programadores prometen un juego lleno de acción con toques de *rpg* y exploración, veremos con qué nos deleitan.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

1960: En un lugar perdido entre la Europa del Este y Rusia, un soldado cae en paracaídas entre las líneas enemigas para cumplir una importante misión.
Éste es a grandes rasgos el vídeo de presentación de ***Metal Gear Solid 3: Snake Eater***, un vídeo que dejó boquiabiertos a todos los asistentes de esta edición del **E3**. Y es que aunque todos sabíamos la presencia de este título en esta edición, no nos podíamos esperar ver tan magna obra de arte en vivo y en directo.
La acción esta vez transcurre en la profunda selva, y está situada temporalmente bastante antes de las dos entregas de ***MGS***.
Hideo Kojima, padre de la saga, ha comentado que el control del cuchillo será imprescindible. Con los analógicos controlaremos la fuerza y el ángulo y todo esto influirá en la intimidación de los soldados enemigos.
Nota: Hay fuertes rumores de la aparición en esta entrega del súper soldado BIG BOSS.


Gradius V (PS2)


Gradius V (PS2)

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Para la presentación de este título en el **E3**, se reunieron dos de los mayores genios creadores de videojuegos, no hablo de otros que **Hideo Kojima** y **Shigeru Miyamoto**.
No hace demasiado tiempo, se lanzó la noticia al vuelo de que **Gamecube** podría tener una versión del famoso **Metal Gear Solid**, y tras un breve periodo de incertidumbre, ya sabemos que es una realidad. Este *remake* será desarrollado por **Silicon Knights**, (creadores ***de Eternal Darkness***) y supervisado por **Kojima** y **Miyamoto**.
Según palabras del propio **Kojima** ***MGS:TS*** mezclará la historia del original de **PSX** y añadirá el entorno gráfico y las nuevas características del ***Sons of Liberty***.
En resumen, una adquisición asegurada para todo fan de la saga.

Gradius V

Todos los seguidores de nuestra revista sabréis ya que **Treasure**

formaba parte anteriormente de **Konami** y que fue responsable de muchos de los clásicos de esta compañía. Pues bien, **Konami** ha contratado a **Treasure** para que haga resurgir una de sus más míticas sagas... ni más ni menos que ***Gradius***.
Eso es sin duda alguna un seguro de vida para **Konami**, porque ésta sabe perfectamente que este título se convertirá en un verdadero mito, y por lo poco que se pudo ver, así será.
El salto técnico desde la última entrega para **PS2** es abismal, gráficamente es un juego lleno de efectos de luces, lasers, etc.
Jugablemente, pasará a formar parte, junto a otros títulos de **Treasure**, a las joyas del género de los *shooters*.

Varios:

En esta edición del **E3, Konami** ha sido sin duda alguna, una de las compañías que más títulos a presentado, y no es para menos sabiendo que es una de las primeras en listas de ventas de todo el mundo.
Así pues, hemos podido ver las presentaciones de ***Air Force Delta Strike***, ***Apocalyptica***, ***Boktai***, la tercera entrega de **Castlevania** para **GBA** (***Aria Of Sorrow***), ***DDRMAX2*** para **PS2** y ***DDR Ultramix*** para **XBOX.**
También vimos un juego de bomberos ***llamado Firefighter: F.D. 18***, de ranas vimos ***Froggers Adventures*** y ***Froggers Journey***, ***McFarlane´s Evil Prophecy.*** Nos llegaba una nueva incursión a los juegos musicales **BEMANI:** ***Karaoke Revolution***, siguiendo con ***Silent Hill 3*** y ***Silent Scope Complete***.
Llegan juegos basados en la nueva serie de la **Tortugas Ninja** para todas las plataformas, y versiones de ***Yu-Gi-Oh!*** para **Gamecube**, **GBA** y **PC**.

Konami Group (Genki, Hudson y Takara)

El grupo **Konami** presentó algunos títulos, como son ***Transformers***, ***Bloody Roar Extreme***, ***Bloody Roar 4*** o ***Cy-Girls***.

Uno de los más extensos y variados del **E3** junto con el de **Sega**.



Aria of Sorrow (GBA)


Air Force Delta Strike (PS2)


Silent Hill 3 (PS2)



DDRMAX 2 (PS2)



TMNT (GBA/GC/PS2/Xbox)



Firefighter FD 18 (PS2)



Bloody Roar Xtreme (Xbox)



Karaoke Revolution (PS2)



Bloody Roar 4 (PS2)


Kunoichi (PS2)


Dororo (PS2)


Billy Hatcher and the Giant Egg (GC)


Headhunter Redemption (PS2/XBbox)


Virtual On Marz (PS2)

SEGA

Sega presentó un extenso catálogo en **PS2,** aunque el verdadero bombazo ha sido para la consola de **Nintendo** con el esperadísimo ***F-Zero GX.***

Kunoichi **(PS2)**: La secuela de ***Shinobi*** ya tiene nombre, auque de momento éste es provisional. La acción se desarrollará justo después de la victoria de Hotsuma sobre Hiruko, cuando Tokio se empieza a recuperar de la batalla anterior... En este nuevo título nuestra protagonista será una *ninja* femenina llamada como el título, la cual tendrá movimientos nuevos y combos que no aparecían en la anterior entrega.

Dororo **(PS2)**: El misterioso juego anunciado hace unas semanas por **Sega** por fin se ha podido ver. Basado en el universo de uno de los creadores de manga más famosos, **Osamu Tezuka** (***Astro Boy, Kimba***), será un juego de acción en el cual el protagonista llevará un *bazuca* por pierna y una espada en el brazo, y estará acompañado por un crío, el tal Dororo. La cosa promete, ya veremos en qué queda.

Billy Hatcher and the Giant Egg **(GC): Sonic Team** llevaba muchos años tirando del carro de las secuelas de **Sonic,** pero esta vez han decidido crear un nuevo juego de la nada, con un concepto diferente, aunque usando el *engine* de ***Sonic Adventures***. Nos encontramos un juego de lo más alocado posible, nuestro cometido será cumplir con las misiones que se nos encomienden (durante el camino usaremos unos huevos mágicos que nos facilitarán la tarea). Viniendo de quien viene... promete ser uno de los mejores juegos de plataformas del año.


F-Zero GX (GC)

Altered Beast **(PS2):** Otra secuela de un gran clásico se asoma a la consola de **Sony**, aunque con un nuevo lavado de cara. Esta aventura en *3D* olvida la clásica Grecia para contarnos la típica historia de militares experimentando con *especímenes frescos.* En esta nueva versión nuestro protagonista también será capaz de transformarse en bestia y hacer frente a los mutantes creados por tan maléficos doctores aprendices de la fabricación de "frankensteins".

HeadHunter Redemption **(PS2, Xbox):** las nuevas aventuras de Jack Wade que tan buen sabor de boca dejaron en la anterior entrega continúan con la ayuda femenina de Leeza-X. El juego está a un 25% de su desarrollo y en esta continuación veremos a un Jack un poco viejete que entrenará a la nueva heroína, la cual tiene un estilo de lo más *punk* con tatuaje incluido. De la trama no se sabe gran cosa, algo con la destrucción del mundo *(*como siempre*)*, y gráficamente puede ser uno de los juegos destacados de este año.

Virtual On Marz **(PS2):** El debut de la saga ***Virtual On*** en **Playstation 2** cada vez está más cerca, esta nueva versión variará un poco la temática de los ***Virtual On*** clásicos, ya que dispondrá de varios modos de juegos y en algunos tendremos que realizar algún objetivo concreto, además podrá contar con 4 *mechas* en pantalla, de momento **Sega** no se ha pronunciado sobre la venta de un controlador *Twinstick.*

Virtua Fighter 4 Evolution **(PS2):** Aunque se lleva tiempo rumoreando que **Xbox** tendría una versión de este juego, de momento la única que hemos probado ha sido la versión de la consola de **Sony, VF4 E**. Es una especie de *remake* del anterior juego, el cual incluye muchas mejoras así como dos personajes nuevos y gran cantidad de opciones nuevas. Los gráficos han aumentado en calidad y la resolución usada es más alta.

F-Zero GX **(GC):** Cuando **Nintendo** anunció que el siguiente juego de ***F-Zero*** sería desarrollado por **Sega,** los *fans* de esta saga se frotaron las manos: "la mejor compañía en progra-

mar juegos de carreras iba a ocuparse de llevar a ***F-Zero*** hasta nuestros hogares". Gráficamente impecable y *superveloz*, esta entrega se perfila como un bombazo y como el mejor ***F-Zero*** de la historia.

Sonic Heroes **(GC, PS2, Xbox):** El erizo más conocido de la historia volverá a tener un juego totalmente nuevo. Este nuevo juego tiene una temática algo parecida al **Sonic Adventures**, pero potenciando más la acción. Controlaremos a la vez a Sonic, Knuckles y Tails y podrán ser intercambiados en cualquier momento. En el *E3* ha causado una gran impresión.

Vectorman **(PS2):** Toma como nombre aquellos juegos de ***Mega Drive***, en donde un muñeco compuesto de bolas se dedicaba a disparar a diestro y siniestro. Aquí pasa más o menos lo mismo, pero en tercera persona, con un robot y con toques del clásico *first person shooter.*

Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution **(GC):** Aunque basado en el universo **PSO** esta nueva continuación substituirá el combate cuerpo a cuerpo por el uso de cartas para derrotar al enemigo. Pensamos que este sistema hace que la originalidad de **PSO** ya no lo sea tanto y quede relegado a un segundo puesto. Los que pensaban en poder disfrutar de otro puñado de horas dando hostias por la superficie de *Ragol,* que se vayan olvidando.

Sonic Battle y ***Sonic Pinball Party*** **(GBA)** serán la apuesta de **Sega** para la **GBA;** y ***Sonic***, ***Virtua Tennis*** y ***Puyo Puyo*** tendrán su versión para la portátil de **Nokia, Ngage.**

Y para acabar, un resumen de continuaciones y versiones de otros sistemas.
Como cada año, harán aparición las secuelas de deportes de **Sega,** ***NBA 2K4, NFL 2K4 , NHL 2K4...***
Para **PS2** y **Xbox**, la versión *online* de ***Sega Gt*** **(Xbox)** y la adaptación para **GC** del primer ***Sonic Adventures*** llamado ***Sonic Adventures DX Director´s Cut***. Finalmente, **Sega** distribuirá el juego de **Xbox** ***Otogi: Myth of Demons.***

TECMO

Ninja Gaiden **(Xbox):** El esperadísimo juego de ninjas de **Tecmo** cada vez tiene mejor pinta y promete darnos acción por los cuatro costados. Gráficamente de bella factura y movimientos a unos perfectos *60 fotogramas,* nos enfrentaremos a unos *Final Bosses* de lo más bestial que se haya visto en años.

Dead or Alive Online **(Xbox):** Muchos esperaban ver ***DOA 4*** o incluso ***DOA Cronos,*** pero lo que se vio fue la versión *online* de ***Dead or Alive,*** que incluirá el original de ***Sega Saturn*** y ***Dead or Alive 2*** en todas sus versiones. De ***DOA 3,*** **Tecmo** no ha declarado si estará incluido, pero si no lo hacen... menuda chapucilla.

Fatal Frame 2:Crimson Butterfly **(PS2):** La continuación de uno de los juegos que más *yuyu* dan (y no los ***Resident Evil***) ya está en camino. La historia trata sobre dos hermanas gemelas que se adentran en un bosque solitario y una de ella se pierde y la otra (es decir nosotros) debe encontrarla disparando fotos en medio de la noche (en lugar de pillar la mochila atómica esa de los *Cazafantasmas*). En principio estará disponible en exclusiva para **PS2,** y no como la primera parte, que se versionó para **Xbox**.


Sonic Heroes (GC/PS2/Xbox)


Vectorman (PS2)



PSO Ep. III C.A.R.D. Rev. (GC)

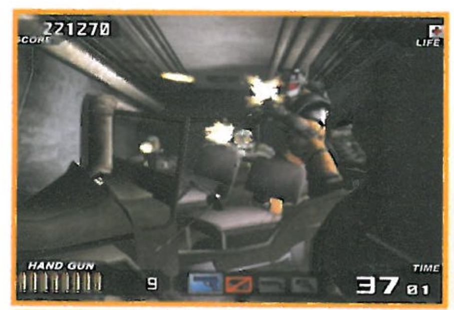

Ninja Gaiden (Xbox)



Sonic Battle (GBA)


Dead or Alive Online (Xbox)


Fatal Frame 2 (PS2)



Time Crisis 3 (Arcade/PS2)

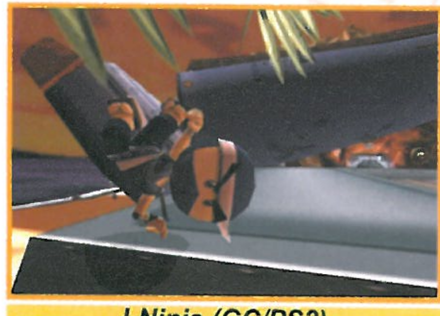

R Racing Evolution (GC/PS2/Xbox)



Soul Calibur 2(GC/PS2/Xbox)



Breakdown (XBbox)


I-Ninja (GC/PS2)

namco

Los creadores de ***Pacman*** llegan a este **E3** con una economía bastante reforzada y con un catálogo para todos los gustos.

Time Crisis 3:

Uno de los *shooters* más adictivos vuelve a la carga con su tercera entrega y con algunas jugosas novedades, tales como la posibilidad de elegir entre cuatro armas y la inclusión de un modo para 3 jugadores, todo es válido para terminar con el incansable Wild Dog.

R: Racing Revolution

La clásica saga de conducción más famosa de **Namco** vuelve con una gran novedad, que es la licencia para incluir coches reales, varios estilos de conducción, circuitos reales y unos gráficos bastante superiores a los vistos en el incomprendido ***RR5***.
Seguramente se convertirá en uno de los bombazos de este año.

Varios:

Namco ha hecho pocas presentaciones en este **E3**, entre ellas encontramos ***Soul Calibur 2***, el cual ya hemos comentado en números anteriores. La secuela de ***Dead to Rights***, llamada ***Extreme Force: Grand City Anti-Crime***, el simpático ***I-Ninja***, un juego basado en ***Spawn***, un *shooter* en primera persona llamado ***Breakdown*** y ***Kill Switch***. Un pequeño pero muy variado catálogo.

SNK

Snk Vs Capcom: SVC Chaos

SNK Usa sólo presentó un título en este pasado **E3**, aunque eso sí, uno de los títulos más esperados por todos los fans de los *VS*. Y es que muchos fans de **SNK** se quejaban de las versiones que **Capcom** había hecho, pues según decían, éstas se decantaban claramente por sus propios personajes.
Este verano todo esto va a cambiar, porque llegará a los salones (al menos a los japoneses) ***Snk Vs Capcom: SVC Chaos***, la réplica de **Playmore** a las versiones de **Capcom.** Aunque de momento poca cosa se sabe y el plantel se va confeccionando con cuentagotas, por ahora tenemos a **Ryu**, **Ken**, **Chun-Li**, **Tabasa**, **Guile**, **Dhalsim**, **Balrog** (**Vega**), **M Bison** (**Balrog**), **Hugo** y **Gouki** por el bando de Capcom y **Kyo**, **Iori**, **Mai Shiranui**, **Earthquake**, **Terry Bogard**, **Ryo**, **Shiki**, **Choi**, **Kasumi** y **Mr Karate** por el lado de **SNK**.
El juego estará dotado de una jugabilidad muy cercana a los ***King Of Fighters***. Estad atentos a estas páginas, porque en breve aparecerá un aluvión de noticias, de las cuales os mantendremos al día.

Post E3

Tras el cierre del **E3, Playmore** anunciaba una serie de títulos en los cuales estaba trabajando. Entre ellos se encuentran ***King Of Fighters 3D*** (**PS2**), ***Metal Slug 5*** (**Arcade*), King Of Fighters 2003*** (**Arcade**), ***Metal Slug 3*** y ***4*** (**PS2**), ***King Of Fighters 2001*** y ***2002*** (**PS2**) y ***SNK Classic collection*** para **PSOne**.



SVC Chaos (Arcade)

Microsoft

Microsoft ha tenido un E3 bastante discreto. Quizás lo más interesante han sido las utilidades nuevas que piensan utilizar para su servicio **Xbox Live**, el cual ha roto las expectativas de ventas, ya que no se esperaba que el mercado respondiese tan bien.

Kameo Elements of Power **(Xbox):** **Rare** debuta en la **Xbox** con este original juego, en el cual nuestro personaje podrá transformarse en varios monstruos (18 en total) y podrá escoger entre seis elementos de poder diferente: planta, agua, roca, hielo, viento y fuego.
Cada monstruo tendrá cualidades diferentes y todo transcurrirá a lo largo de 20 localizaciones.

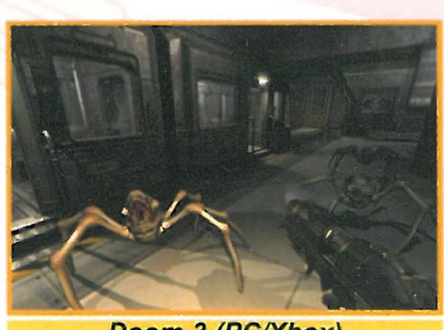
True Fantasy Live Online **(Xbox)**: si hay un juego que me ha parecido increíble, éste ha sido uno de ellos, **TFO** transcurre en un reino de ensueño donde las criaturas místicas están a la orden del día. Mediante un sistema de juego muy parecido a ***Phantasy Star Online***, es decir, un juego de acción con toques *RPG*, formaremos parte de un nutrido grupo que deben asociarse para vivir las mil y una aventuras (el juego de **Sega** se limitaba a un grupito de cuatro amigos). Éste, por los vídeos mostrados, como mínimo tiene a ocho jugadores juntos, y a diferencia del de **Sega** será un *MMORPG,* es decir, un *Masive Multiplayer Online RPG,* donde miles de usuarios compartirán mundo; en total 3000 jugadores por todo el mundo podrán compartir hazañas... y al ser un universo persistente, cada partida será diferente, ya que el lugar en sí evolucionará cada vez que te conectes.

Halo 2 **(XBOX):** La segunda parte de uno de los juegos superventas del nacimiento de la consola de **Microsoft** ha mejorado lo que parecía inmejorable y se ha colocado como el segundo mejor *Shoter 3D* de la feria, y no, no ha sido ***Doom 3*** el que le haya quitado tan honorable primer puesto.En esta secuela se han introducido nuevos ataques como el poder subirse a un vehículo del enemigo saltando en él y golpeando después al conductor y derribarlo, mejores gráficos, iluminación, mejores dinámicas, es decir, mejor en todo.

Títulos destacados de PC
(sin tener que ver con Microsoft)

Half Life 2 **(Xbox, PC):** Este es el título que ha desbancado a ***Halo*** del primer puesto. Técnicamente es lo mejor que se ha visto en el *E3*, gráficos espectaculares, una dinámica perfecta, todo se mueve como en el mundo real (hay un momento en el cual te persiguen unos aparatos voladores, y al cerrarles una verja, ellos la sierran para poder atravesarla y seguirte), personajes secundarios que te dan apoyo para enfrentarte al enemigo, el agua más real vista en ningún videojuego, inteligencia artificial mejorada y un sinfín de novedades. Si ***Valve*** revolucionó los *Shoters 3D* con la primera parte, esta segunda promete alcanzar cotas de escándalo.

Doom 3 (Xbox,PC): Otro *Shoter 3D* para **Xbox** y **Pc,** el cual hubiese sido la gran bomba de no existir ***Halo 2*** y, sobre todo ***Half Life 2***. Esta continuación, de uno de los clásicos por excelencia, es sin duda alguna otro juego que no defraudará a nadie y otro éxito de **ID.** Gráficamente es muy bueno y tienes modelos de gran apariencia. Completa el trío de los juegos más salvajes que se han presentado. Otro título imprescindible.



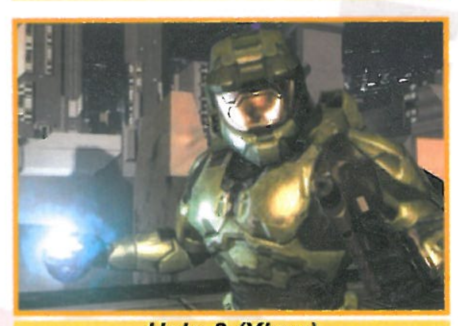
Doom 3 (PC/Xbox)



Kameo (Xbox)



True Fantasy Live Online (Xbox)



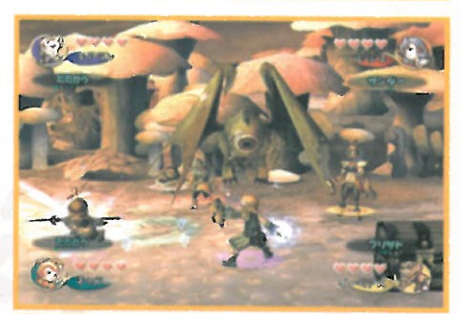
Halo 2 (Xbox)



Half Life 2 (PC/Xbox)



Half Life 2 (PC/Xbox)


Final Fantasy XI (PS2/PC)


FF Crystal Chronicle (GC)


Star Ocean 3 (PS2)


Sword of Mana (GBA)



Eye Toy (PS2)

SQUARE ENIX

Las recientemente unidas **Square-Enix**, se presentaban conjuntamente en una feria por primera vez. Todo ello para desvelar sus grandes proyectos, basados todos ellos en los *RPG*.

Final Fantasy XI:

Final Fantasy XI fue presentado al público occidental en sus dos versiones, **PS2** y **PC**.
Una de las sagas más rentables de los últimos tiempos que daba el salto al formato *online*, con el cual podremos disfrutar de horas y horas subiendo de nivel y destruyendo enemigos, solos o acompañados.

Final Fantasy: Crystal Chronicle

Este título es el reencuentro de 2 compañías peleadas durante una larga temporada, y es que **Square** siempre había sido una compañía ligada a **Nintendo,** hasta que un buen día ésta la cambió por **Sony**. Esta vez vuelve y parece que para quedarse (bueno más o menos), y es que ***FFCC*** nos promete horas de diversión *RPG* al viejo estilo y un uso de la conexión a la **GBA**.

Varios:

Durante este **E3** también se pudieron ver varios juegos que ya llevan rondándonos por encima algún tiempo. Títulos como ***Final Fantasy X-2***, ***Star Ocean: Till The End Of Time o Unlimited Saga***, y algunos que no tanto como ***Drakengard***.

Para **Gameboy Advance** nos presentaron la conversión de ***Final Fantasy Tactics*** y ***Sword of Mana***, una de las secuelas que más se han hecho de rogar durante algún tiempo y que por fin, dentro de poco, podremos estar disfrutando.



Sony es, a día de hoy, la gran dominadora del mercado de las consolas. Exceptuando algunos títulos muy puntuales, no creo que se vea reflejado este dominio en el mercado del software.

Gran Turismo 4

Si hay algún título estrella en esta compañía, éste es sin duda ***GT***. Y es que desde el lanzamiento del primer ***GT,*** han demostrado que son capaces de dotar a esta saga con un realismo que nunca ningún otro había llegado a rozar.
Pues bien, en esta entrega tendremos, más coches y más circuitos... pero quizás la característica más importante de esta entrega, será la posibilidad del modo *online*.
El rey de la simulación ha vuelto.

Varios:

Como ya os adelantaba, **Sony** a presentado una extensa lista de juegos, entre ellos se encuentran ***Arc the Lad: Twilight Spirits***, ***Downhill Domination***, ***Destruction Derby Arenas***, ***Eye Toy*** (más que un juego, es una utilidad para usar la cámara USB), ***Jak 2***, ***Ratchet & Clank: Going Commando***, ***Rise to Honor***, ***Syphon Filter: Omega Strain***, ***Soccom II*** (para el juego online) y una serie de juegos deportivos.

Varios

***Project Gotham Racing 2* (Xbox):** Gráficamente espectacular, esta segunda parte muestra unos gráficos más detallados que la anterior y eso que la primera ya mostraba unas ciudades muy bien modeladas.
El sistema de conducción será prácticamente el mismo. Las ciudades incluidas serán, Barcelona, Chicago, Florencia, Moscú, Edimburgo…en cada ciudad tendremos músicas específicas (me muero de ganas por saber qué nos han puesto aquí). Pero lo que más llama la atención, a parte de sus esplendorosos gráficos, es que permitirá jugar online mediante *Xbox Live*. Además, nos podremos bajar los *Ghost Cars* para aprender de los más buenos. No faltarán las marcas conocidas y en especial las *Dreamers*, es decir, **Ferrari, Porche, Pontiac**, etc. Como coche oculto estará un **SEAT Panda** (es broma), aunque sí que habrán muchos que se tendrán que desbloquear.

***Dragon Ball Budokai* (GC): Atari** presentó la versión para **GC** del exitoso título (aunque *sobre valorado*) que hace unos meses apareció en la **Playstation 2**. El juego seguia desde la llegada de los Saiyan hasta la derrota del *pesao* del Célula a *piño limpio* como si fuese un *Vs.* Los usuarios acérrimos de la *gran pequeña* de **Nintendo** podrán disfrutar de lo lindo, los gráficos estarán más cuidados y tendrán más definición que en **PS2**.

***Dragon Ball Budokai 2* (PS2):** Goku and friends continuarán dando guerra en esta secuela, en la cual ha desaparecido el modo historia, que era lo único interesante en la anterior entrega. En este nuevo juego se ha incluido un modo llamado *Dragon World*, en el cual formaremos un equipo de cuatro personajes y tendremos que encontrar las susodichas 7 bolas por un tablero. El tinglao funcionará mediante turnos y al caer en una casilla con enemigos entraremos en modo *combate VS* como el juego anterior. Otra novedad será la inclusión de varios personajes *post* Célula, como Boo en cualquiera de las tres transformaciones, Videl, Dobura, etc.

Transformers y Transformers Armada* (PS2):** Está claro que tarde o temprano alguna compañía iba a rescatar esta serie emblemática de nuestra infancia. De la mano de **Takara,** nos llegan las nuevas aventuras de los autobots liderados por Optimus Prime y los maléficos Decepticons. ***Armada será un típico *Beat´em Up 3D* clásico y promete gran diversión; el otro promete más, pero ahora mismo no se sabe ni qué será.

Sleeping Dragon* (PC):** La nueva secuela de **Broken Sword**, cambiará radicalmente de dimensiones y nos aparecerá en *3D*. Últimamente las aventuras gráficas clásicas han tenido que añadir una dimensión más, porque parece ser que sino las ventas no compensan el desarrollo, salvo alguna excepción como la española ***Runaway (PC). **Revolution Sofware** está trabajando de lo lindo para darnos una de las mejores aventuras gráficas del momento, y viendo los videos lo está consiguiendo. Gráficamente muy buena, veremos si el guión es tan bueno como el aspecto visual. Una versión para consolas es probable, quizá para **PS2**. Otros títulos disponibles de este género, que aparecerán a lo largo del año, serán la segunda parte de ***Full Thottle,*** con el sobrenombre de ***Hell on Wheels*** **(PC, Xbox, GC)** y la continuación también de **Sam**


Project Gotham Racing 2 (Xbox)


Project Gotham Racing 2 (Xbox)



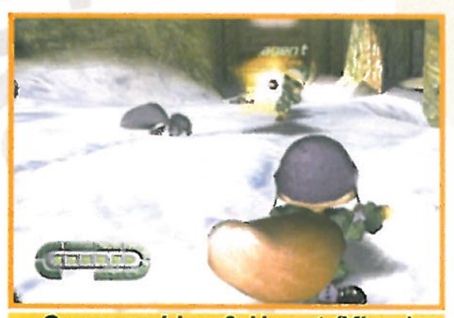
DBZ Budokai (GC)


Sleeping Dragon (PC)


Hell on Wheels (PC/Xbox/GC)


Hell on Wheels (PC/Xbox/GC)


Sam & Max Freelance Police (PC)


Conquer Live & Uncut (Xbox)


Conquer Live & Uncut (Xbox)

and Max en ***Sam and Max Freelance Police,*** en principio sólo para **PC.**

Conquer: Live and Uncut (Xbox): Otro de los títulos que **Rare** programará para **Xbox,** será una especie de *update* de uno de los últimos juegos que aparecieron para **N64** cuando ésta estaba moribunda. Aparte de que **Nintendo**, por aquella poca tenía una política de censura bastante elevada (eliminó algunos momentos violentos de dicho juego), la llegada de esta nueva versión vendrá integra (de ahí el título) y gozará del soporte online para partidas *multiplayer* salvajes.

Éste ha sido el largo resumen de lo acontecido en el mayor espectáculo de la industria del videojuego. Durante varios días hemos probado, visto y disfrutado los juegos del mañana. Títulos que han demostrado que las buenas ideas no están todas dichas y títulos que son continuaciones, pero que elevan exponencialmente al título precedente en cuanto a potencial gráfico y jugabilidad.
Aunque de castañazos no se libra nadie, y sino que os lo cuente el buen Búho, que con su ojo de Águila ¿?, ha reunido unos cuantos bodrios de esos que hay que erradicar.
Por último, os dejamos una lista de los *Top Games* que algunos miembros de la revista hemos elegido, sin importar el orden de aparición

Sir Arthur:
Metal Gear Solid 3
Resident Evil 4
Gradius V
Snk vs Capcom Chaos
Half Life 2
True Fantasy Online
Fzero GX
Metal Gear Solid Twin Snakes
Ninja Gaiden
Metal Slug V

Yagami:
Metal Gear Solid 3
Half Life 2
Castlevania Lament of Innocence
Final Fantasy Crystal Chronicles
Teenage Mutant Ninja Turtles (PS2, GC, Xbox)
Billy Hatcher and the Giant Egg
Mario Kart Double Dash!!
Sonic Heroes
Metal Gear Solid Twin Snakes
Halo 2

Zer0SitH:
Metal Gear Solid 3
Half Life 2
Mario Kart Double Dash!!
Fzero GX
Metal Gear Solid Twin Snakes
Gradius V
R: Racing Evolution
Resident Evil 4
Ninja Gaiden
Billy Hatcher and the Giant Egg

Evil Ryu:
Ninja Gaiden
Gradius V
Castlevania Lament of Innocence
Metal Gear 3
Twin Snakes
Billy Hatcher and the Giant Egg
DoA Online
Half Life 2
Halo 2
Mario Kart Double Dash!!

Búho: *Ninguno "Todos son malísimos"*


Shigeru Miyamoto en el E3


Hideo Kojima en el E3



Yuji Naka en el E3

PSP Y N-GAGE ENTRAN EN JUEGO

DOS NUEVAS PORTÁTILES DESTACAN EN EL E3

Coincidiendo con la celebración de tal evento, **Sony** presentó algo que se venia rumoreando hace bastante tiempo, una **Playstation** portátil llamada **Playstation Portable** o **PSP**.
Las características de esta nueva consola son de lo más potente visto en aparatos portátiles.

-Capacidad real para mostrar entornos 3D
-Superficies curvadas 3D (NURBS)
-Posibilidad de codificar/descodificar en MPG4 y similares.
-Pantalla ancha TFT LCD
-Resolución 480x272 y (16:9)
-Aproximadamente 4.5 pulgadas y retroiluminada
-Sonido 3D, modos de compresión de audio Atrac, AAC...
-Altavoces estéros y salida de cascos Estéreo
-Procesador MIPS de 32bit.
-Memoria DRAM
-Tecnología de semiconductor 90nm
-Chip integrado de gráficos y audio, etc.
-Puertos USB2.0 para conexión con otras PSP o PS2, periféricos, etc
-Interface Memory Stick para partidas grabadas, comunicación inalámbrica, GPS
-Batería de Li-ion recargable y adaptador de corriente opcional.
-Juegos disponibles en una nueva tecnología llamada UMD (Universal Media Disc) capaz de contener 1.8GB en dos capas con unas medidas de 60 mm y con alta protección antipirateable.



A priori parece ser superior a **Psone,** ya que los tiempos cambian y se avanza en tecnología, más pequeña y más potente es el objetivo de la miniaturización. No os extrañe que dentro de unos años se puedan comprar títulos de **Psone** para esta nueva maravilla tecnológica, juegos antiguos, más baratos, convertidos en estos discos ópticos para el disfrute en el metro o de viaje. De momento tendremos que esperar para ver si las casas de software apoyan este nuevo sistema. Entre tanto **Nintendo** ya trabaja en la sombra, para no peder su trozo de pastel actual (es decir toda la tarta) y no caer ante rivales tan poderosos como **Sony** o **Nokia** con su **NGage**.
Quizás no andemos desencaminados, si nos fijamos en el slogan con el cual **Sony** acabó la exposición "el walkman del siglo XXI"

Durante el E3 se pudieron contemplar algunos juegos para este aparatejo de Nokia. El que más llamó la atención fue la adaptación para **NGage** del clásico ***Pandemonium,*** aquel juego *pseudo-3d* de plataformas, gráficamente muy parecido a sus versiones de **Playstation** y **Saturn.** Este nuevo *teléfono-consola* podría ser uno de los más beneficiados de la guerra que se avecina entre ***Sony-Nintendo***, ya que con un mercado de miles de millones de dispositivos móviles, **Nokia** puede centralizar su mercado en este sector y no competir con los otros dos gigantes. De momento **Nintendo** comenta la posibilidad de añadir algún chip en algunos juegos para su flamante **GBA,** como ya hicieran en los tiempos de **SNES** con el chip **Super FX.**



DINO CRISIS™ 3



Ultimamente Capcom parece decantarse por crear unas secuelas totalmente alejadas de sus predecesores. Dino Crisis 3 no tiene nada que ver con la segunda parte, la cual ya no tenía nada que ver con la primera... Y es que en tan sólo tres entregas, Dino Crisis ha dado quizás demasiadas vueltas.

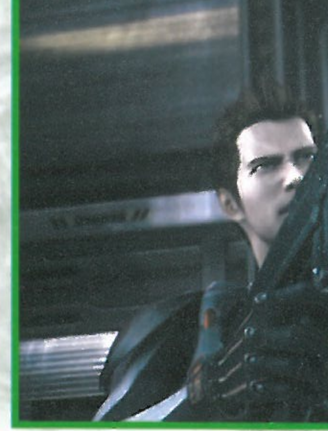
Nació al más puro estilo ***Resident Evil***, siendo el segundo *Survival Horror* de **Capcom**, pero de esa primera entrega de la saga que tratamos sólo queda el nombre y los dinosaurios. En la segunda entrega ya vimos cómo el terror desaparecía en la saga de los dinos para dar paso a un torrente de acción plagado de combos, dinosaurios y todo tipo de criaturas prehistóricas, pero es que ahora llegamos al espacio.

Más de uno alucinará cuando lea que ***Dino Crisis 3*** se ambienta en el espacio, dentro de una gigantesca nave espacial, pero es que ya en la segunda entrega teníamos teletransportes a diferentes épocas.

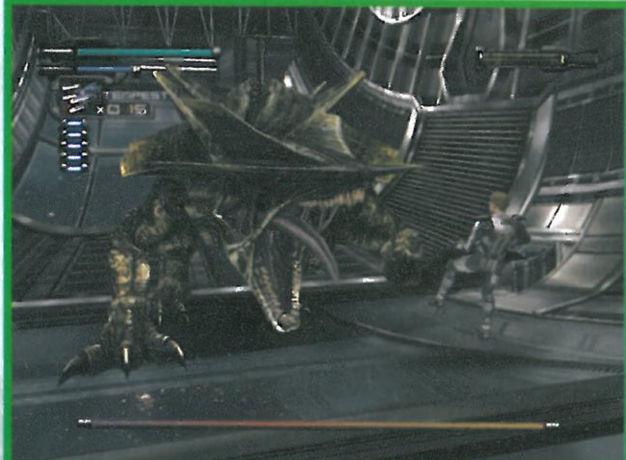
En este nuevo juego de **Capcom**, exclusivo para **Xbox**, seremos teletransportados a la relativista velocidad de la luz, para enfrentarnos a unos dinosaurios que han mutado por el camino, lo cual dará un efecto de demacración en las criaturas digno de agradecer a **Capcom**, demostrándonos que saben exprimir la máquina de **Microsoft**.

Las armas en este nuevo *Sci-Fi Action Game* (**Capcom** es única para crear nuevos géneros y









sus definiciones) tendrán un papel clave, siendo de dos tipos diferenciados: la ametralladora y el *WASP*. La primera es fácil de imaginar, la típica ametralladora para disparar a espacios medios a los dinos, pero el arma que realmente le da gracia al juego es el *WASP*, un nuevo concepto de armamento que funciona a base de lásers. Tendremos tres tipos diferenciados de *WASP*.

El personaje principal de ***Dino Crisis 3*** será Patrick, un nuevo miembro de los S.O.A.R. (los encargados de acabar con la amenaza prehistórica). Como personajes secundarios, **Capcom** ha dado a conocer a Sonia, una muchacha de 24 años perteneciente al S.O.A.R. y Jacob, que con sus 34 años es el jefe del susodicho equipo S.O.A.R.

A nivel técnico, el juego es majestuosamente impresionante. Aun siendo una nave espacial, todos los escenarios tienen un lujo de detalle envidiable por parte de la mayoría de juegos de **Xbox**, y los personajes y los dinos ya te dejan boquiabierto.

El lujo de detalles con el que se han tratado a todas las criaturas te deja embobado, delante de ese gigantesco Tiranosaurio por ejemplo, al cual se le va cayendo la piel a medida que avanza el combate contra él.

Por otro lado, tendremos que probar el juego para poder apreciar su jugabilidad, y sí, realmente el cambio que ha hecho **Capcom** en la saga merece la pena como para calificar al juego de indispensable. Pero ya queda poco...

En junio nuestros colegas japoneses tendrán el juego en las calles, y nosotros podremos informaros de la calidad de un título que espera todo usuario de **Xbox**.

BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com





Anubis: Zone of the Enders

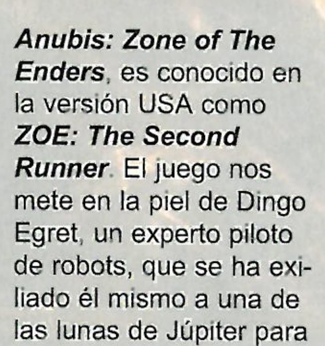
ZONE OF THE ENDERS
THE 2nd RUNNER

¡IMPRESCINDIBLE!



Anubis: Zone of The Enders es la secuela de ZOE, un juego de acción de robots que no llegó al nivel de calidad que todos esperaban, producido por Hideo Kojima con diseños de robots de Yoji Shinkawa. Ahora, el famoso creador de Metal Gear quiere resarcirse y de qué manera.







Anubis: Zone of The Enders, es conocido en la versión USA como ***ZOE: The Second Runner***. El juego nos mete en la piel de Dingo Egret, un experto piloto de robots, que se ha exiliado él mismo a una de las lunas de Júpiter para trabajar como minero. Al poco tiempo de su llegada, él y sus compañeros son atacados por las fuerzas imperiales de Bahram. Durante la contienda, Dingo cae sobre un enorme contenedor, en el cual yace Jehuty, un poderoso Orbital Frame (Robot de guerra), el mismo que pilotaba Leo Stenbuck en el original ZOE. Una vez se monta en el interior se lanza al ataque contra las fuerzas de Bahram. Así se inicia la historia de ***Anubis:ZOE,*** una historia en la que nos encontraremos a un Leo Stenbuck más talludito y que es ahora el piloto del Vic Viper, un Orbital Frame que se puede transformar en la legendaria nave de clásicos de **Konami** como ***Gradius*** o ***Life Force***.

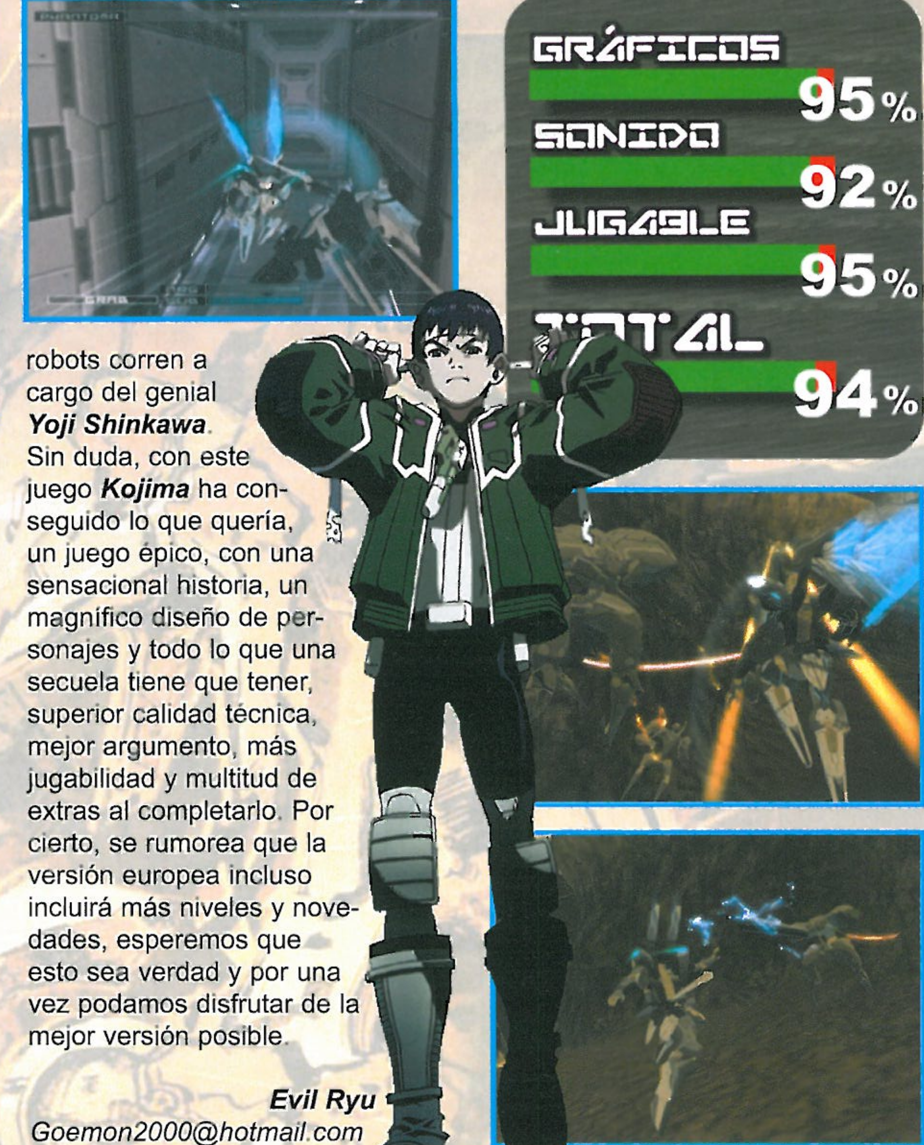
Donde el juego ha mejorado enormemente es en el aspecto jugable, ahora con Jehutty podemos realizar todo tipo de ataques a una velocidad endemoniada, con más variedad de movimientos, más misiones y la posibilidad de conseguir nuevas armas al completar los niveles. En ***Anubis: ZOE***, alucinaremos con las batallas, nos enfrentaremos a cientos de adversarios, incluso a una flota de naves enemigas armados con poderosas armas, como la favorita de mi colega Ryofu, un poderoso cañón láser de efectos devastadores. Los enemigos también se adaptarán a nuestra forma de lucha, con lo que tendremos que variar nuestros patrones de ataque constantemente para sobrevivir.



Anubis: Zone of the Enders

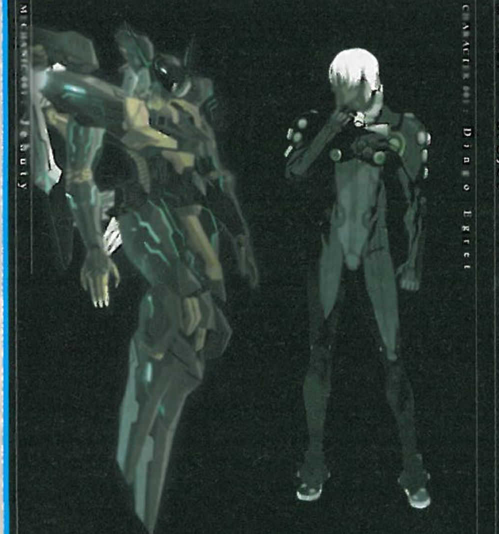


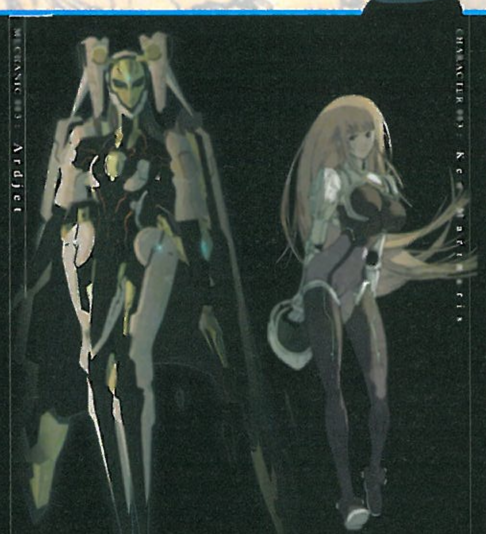
Cuidado con Anubis. Bajo esa apariencia de mecha egipcio se encuentra un adversario temible...



Técnicamente el juego es soberbio, la calidad gráfica es impresionante, con un look a lo *cell shading*, pero sin llegar al extremo de ***Jet Set Radio*** o el reciente ***Zelda Wind Waker***. Se consigue un aspecto anime que inunda todo el juego, algo en lo que colaboran las fabulosas películas animadas, con un diseño de personajes que nos recuerda las presentaciones de ***Xenogears.*** Otra faceta increíble es la sensación de acción, con unos movimientos de cámara vertiginosos en impresionantes combates de pura adrenalina. La música y efectos sonoros están a la altura del resto de facetas del ***Anubis: ZOE***, con geniales composiciones que acompañarán como un guante al desarrollo del juego. Como en la anterior entrega, los diseños de robots corren a cargo del genial ***Yoji Shinkawa***. Sin duda, con este juego ***Kojima*** ha conseguido lo que quería, un juego épico, con una sensacional historia, un magnífico diseño de personajes y todo lo que una secuela tiene que tener, superior calidad técnica, mejor argumento, más jugabilidad y multitud de extras al completarlo. Por cierto, se rumorea que la versión europea incluso incluirá más niveles y novedades, esperemos que esto sea verdad y por una vez podamos disfrutar de la mejor versión posible.

Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com



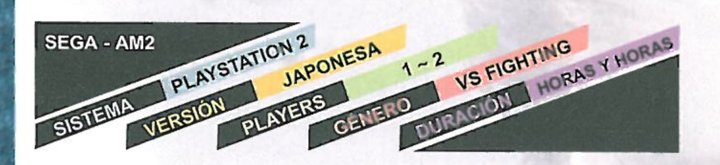




Virtua Fighter 4 Evolution



*AM2 de **Sega** nos presenta **Virtua Fighter 4 Evolution** para **Playstation 2**, la conversión de la versión extendida de **Virtua Fighter 4** que incluye multitud de novedades y mejoras técnicas respecto al original.*



Aprovechando el éxito en los recreativos de ***Virtua Fighter 4 Evolution***, **AM2** de **Sega** nos ofrece la conversión del juego a **Playstation 2**, una conversión que supera al anterior ***Virtua Fighter 4*** en todos los aspectos, sobre todo el técnico.
En esta nueva entrega de ***Virtua FIghter 4 Evolution***, basada en la segunda versión arcade del mismo juego, lo primero que salta a la vista es la inclusión de dos nuevos personajes, Brad Burns, que lucha al estilo Kickboxer y el misterioso Goh Hinogami, con un aspecto más que siniestro y que mezcla en su estilo de lucha el karate con el judo. Otra novedad es el nuevo modo Quest, que sustituye al modo Kumite de la anterior entrega para **Playstation 2**. En esta modalidad lucharemos en un campeonato virtual en distintos torneos celebrados en salones recreativos de Japón, en este caso reales, como el Sega World West en la bahía de Tokio. Empezaremos en los niveles más inferiores hasta llegar a luchar con los mejores jugadores japoneses. Como en el modo Kumite de ***Virtua Fighter 4***, obtendremos objetos para cambiar el aspecto físico de nuestros personajes al ganar algunos combates, pero en está ocasión se ha añadido la posibilidad de



Original Game C SEGA C SEGA-AM2/SEGA, 2001, 2003

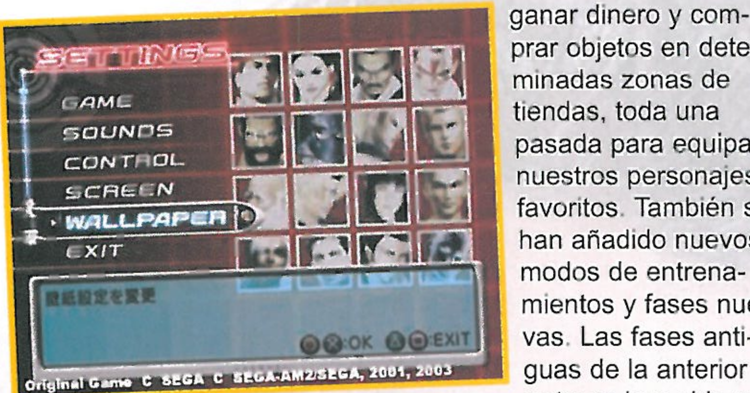

Original Game C SEGA C SEGA-AM2/SEGA, 2001, 2003





Original Game C SEGA C SEGA-AM2/SEGA, 2001, 2003

Virtua Fighter 4 Evolution







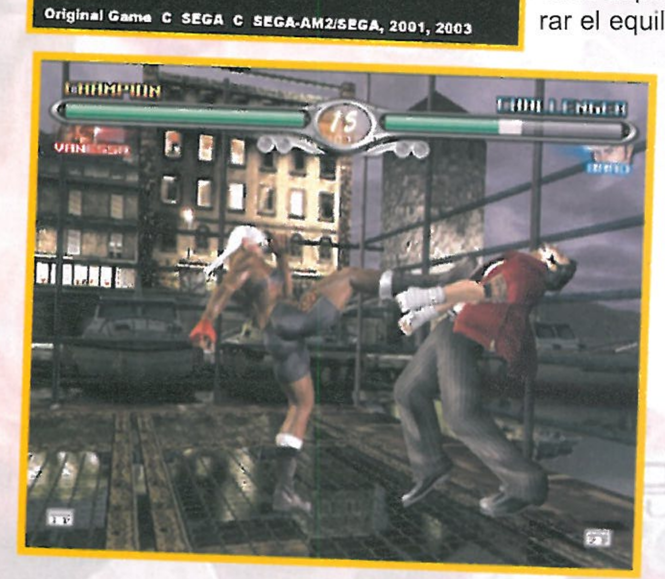
ganar dinero y comprar objetos en determinadas zonas de tiendas, toda una pasada para equipar a nuestros personajes favoritos. También se han añadido nuevos modos de entrenamientos y fases nuevas. Las fases antiguas de la anterior entrega han sido retocadas para esta nueva versión, así por ejemplo, veremos cómo la fase del acuario está en reformas.

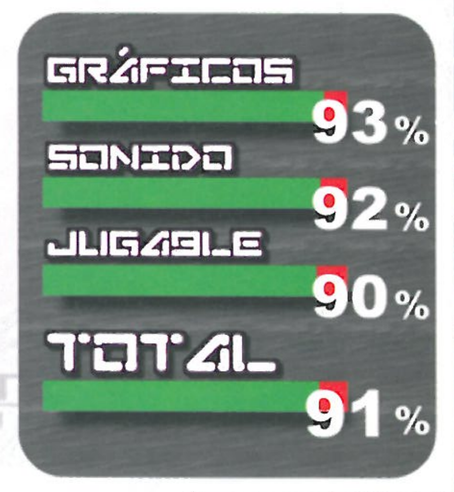
En el aspecto técnico, el juego ha sido mejorado más que notablemente. Gráficamente se ha incluido el *antialiasing*, desapareciendo los tremendos bordes serrados de la anterior entrega, consiguiéndose de esta manera un aspecto más parecido al del arcade original, que funciona sobre la placa **Naomi 2**. La música y efectos son sensacionales, como es clásico en esta saga. En cuanto a la jugabilidad, se han añadido nuevos golpes para los personajes y se han retocado aspectos para mejorar el equilibrio entre los diferentes personajes. Otra mejora es la intro, que ya no es grabada en vídeo, presentando un aspecto más profesional.

Como conclusión, si te gustó ***Virtua Fighter 4*** o no te convenció su aspecto gráfico, no lo dudes, hazte con esta versión ***Evolution***, ya que tendrás horas y horas de diversión con el modo Quest y tendrás un apartado gráfico mucho más cuidado, digno de un juego de **AM2**. Si odias su sistema de lucha aléjate de este juego, porque te vas a encontrar más de lo mismo.

Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com







GRÁFICOS 93%

SONIDO 92%

JUGABLE 90%

TOTAL 91%

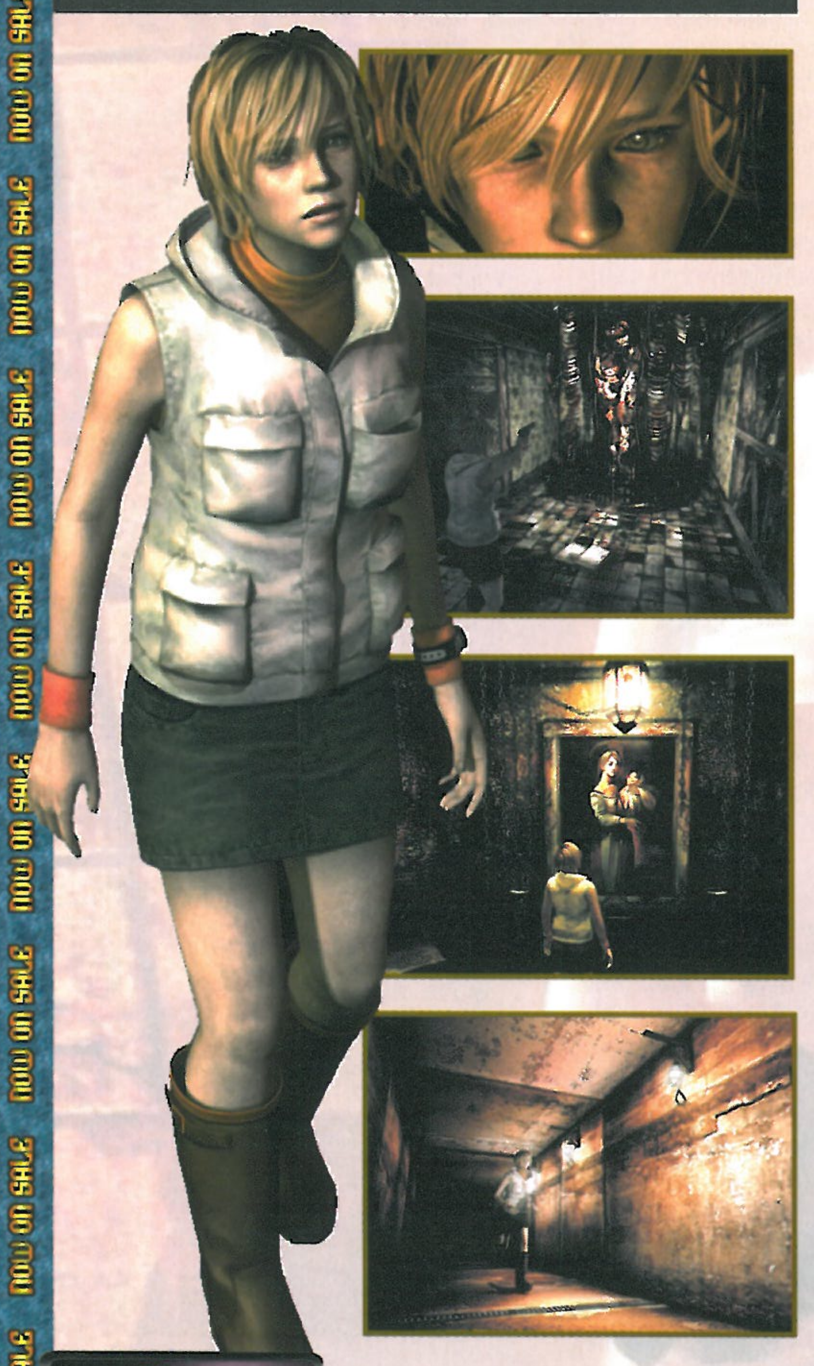
SILENT HILL 3

Que Konami es una de las grandes se demuestra con lanzamientos como éste. Silent Hill 3 viene a arrasar en el mundo del horror tal y como hicieron los dos primeros, y esta vez con todo el lujo que supone darnos prioridad a los que habitamos el Viejo Continente.





La verdad es que fue toda una alegría cuando **Konami** anunció el lanzamiento *PAL* de ***Silent Hill 3*** antes que ningún otro. Con la segunda entrega de la saga ya tuvimos el lujo de tenerlo en una edición especial, con caja de cartón y todo, pero tener la prioridad ante americanos y japoneses es algo que demuestra que de vez en cuando se acuerdan de nosotros. Pero vayamos a lo que realmente interesa, la nueva entrega de la única saga de terror capaz de hacerle sombra a ***Resident Evil***, la macabra historia del pueblo "fantasma" de ***Silent Hill***. Todos recordaréis la fantástica primera entrega, la cual no nos dejó dormir durante semanas, y que aceleró nuestro corazón a ritmos insospechados... Y muchos pensarán que por qué la segunda entrega, aún siendo genial, fallase en algunos puntos como la falta de macabrismo y horror, la tercera podía hacer decaer un poquito la saga. Pues sería cometer un grave error pensar eso, ya que ***Silent Hill 3*** devuelve la saga al nivel de la primera entrega, aunque la falta de promoción y el inesperado lanzamiento hicieran suponer que **Konami** se había olvidado de nuestras odiadas calles de ***Silent Hill***. En esta tercera entrega volvemos a tener ese macabrismo que se había perdido





GRÁFICOS 93%
SONIDO 96%
JUGABLE 95%
TOTAL 94%

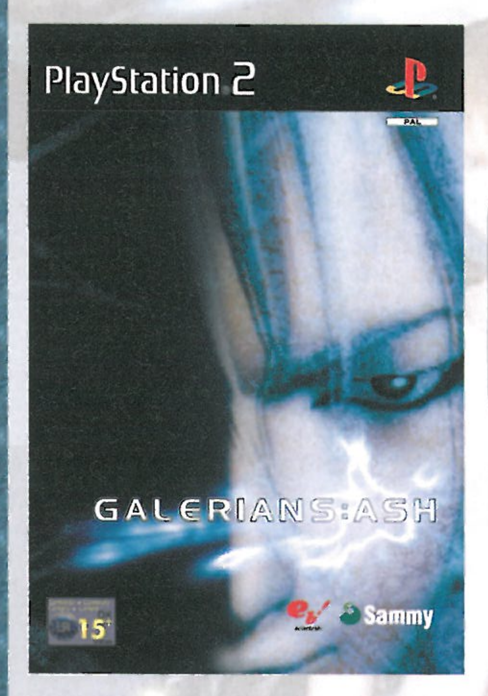
un poco en ***Silent Hill 2***, y estrenaremos personaje con Heather, la primera chica protagonista en ***Silent Hill***. Aunque no estará sola, personajes como la enigmática Claudia, que parece saber demasiado sobre la ciudad, o el detective Douglas, el cual esconde más de un secreto, interactuarán con nosotros, para bien o para mal. A estos personajes y todos los enemigos que nos encontremos los veremos por las calles del pueblo, un centro comercial, el metro, etc. El nivel técnico de esta entrega es simplemente magistral. Los gráficos han mejorado mucho desde la segunda entrega, rallando el límite de la cada vez más explotada **PS2**, con una niebla que te dejará boquiabierto y unos efectos de luz asombrosamente brillantes, volviendo a jugar un papel clave el factor linterna en plena oscuridad. Además, podemos elegir si queremos jugar con el efecto granulado que alisa las texturas y da efecto de película antigua de terror desde el primer momento del juego, no como en ***Silent Hill 2***, que teníamos que esperar a acabárnoslo al menos una vez. La banda sonora vuelve a repetir equipo, y te volverá a poner los pelos de punta, con sonidos sacados de los miedos más ocultos en tu cuerpo, gracias a la combinación de ruidos extraídos de lo que más miedo da al ser humano. En definitiva, un juegazo que los fans de la primera parte no pueden dejar escapar bajo ningún concepto, y al que si le queremos buscar algún defecto sólo le encontramos que repite el esquema de las anteriores entregas... Eso sí, ¿Acaso ya no era genial de esa manera?

BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com

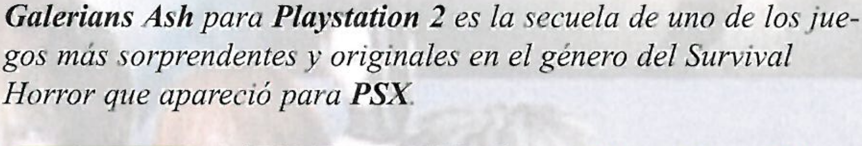
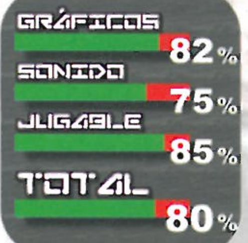




Galerians ASH



Galerians Ash para Playstation 2 es la secuela de uno de los juegos más sorprendentes y originales en el género del Survival Horror que apareció para PSX.



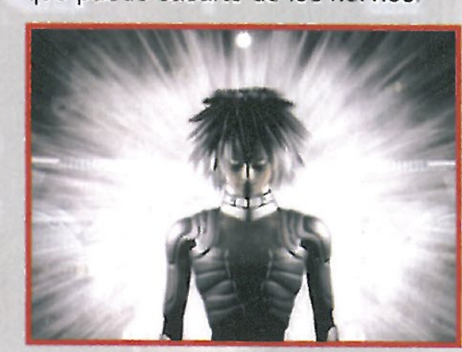
Galerians Ash continúa de lleno la historia de su predecesor en **PSX**. La súper computadora Dorothy intentó tomar el control del mundo y eliminar los humanos. Para ello y de paso convertirse en un verdadero dios, crea una raza de humanos con enormes poderes psíquicos, llamados Galerians. Al final Rion, un humano dotado con extraños poderes psíquicos y que sufre una amnesia mental derrota a Dorothy y sus Galerians, descubriendo que él también es uno de ellos y que tiene la memoria implantada del verdadero y muerto Rion. La historia de Galerians Ash transcurre seis años después de estos hechos, en los cuales la mente de Rion permanece recluida en un bucle, hasta que es descargada en su cuerpo conservado en estado criogénico y regresa al mundo real, dominado por los últimos Galerians, creados por Dorothy antes de morir. Nuestra misión como Rion será derrotarlos, incluido su poderoso líder, una especie de reactor nuclear con patas llamado Ash. En cuanto al sistema de juego, se han añadido dos nuevos tipos de ataque y se ha variado levemente el sistema de control. La principal novedad es que todo el juego está en 3D.



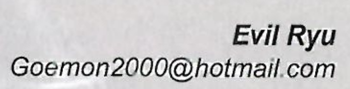
Técnicamente el juego no es una maravilla, los gráficos no están nada mal, aunque eso sí, el *antialiasing* brilla por su ausencia y en consecuencia nos encontramos con los clásicos bordes serrados de algunos juegos de **PS2**. Hay que aclarar que ***Galerians Ash*** salió en Japón en abril del año pasado, con lo que no es un producto relativamente nuevo. El aspecto sonoro es normal, con algunos efectos de sonido bastante irritantes, como el de las pisadas, que puede sacarte de los nervios.



Como en la anterior entrega, destacar que hay multitud de cinemas CG, y la dificultad del juego, bastante elevada. Otro punto a su favor es que el texto está totalmente traducido al castellano. Como siempre los afortunados japos disfrutaron de una edición especial con 3 DVD con la historia de Rion, una maravilla que hubiera hecho las delicias de los fans de este peculiar juego. En definitiva, un juego en mi opinión normalito, que no llega a la altura de otros juegos del estilo pero que a su favor cuenta con su original historia y desarrollo.

Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com



Rockman Zero 2



Durante este 15 aniversario de la mascota azul, Capcom ha dispuesto una serie de títulos conmemorativos. Uno de los más interesantes sin duda es la segunda entrega de Rockman Zero, donde el segundo personaje de la saga Rockman X adquiere un papel protagonista.



GRÁFICOS	90%
SONIDO	88%
JUGABLE	92%
TOTAL	90%



Rockman Zero fue uno de los títulos con más acción del año pasado para la portátil de **Nintendo**, y en esta segunda entrega no va a ser menos.
Esta vez **Zero** vuelve después de abandonar a **Ciel** y la resistencia para luchar por su propia causa.
Como en la anterior entrega **Zero** podrá equiparse con dos armas al mismo tiempo, eso sí, empezando por la pistola y el *Z-Saber*.
Una de las grandes novedades de este título es la inclusión de un modo ya visto en ***Rockman EXE***. Éste no es otro que nuestro personaje se vaya transformando según nuestro estilo de juego.
Técnicamente nos encontramos ante un título muy parecido a su antecesor, pero con unos gráficos y unos efectos algo más potenciados, como por ejemplo las rotaciones.
Las melodías siguen la línea de ***Rockman Zero*** y los *FX* más de lo mismo.
Aunque ***Rockman Zero 2*** pueda parecer una copia de la primera entrega, nada más lejos de la realidad, nuevos enemigos, nuevos escenarios, nuevos poderes y lo que es más importante más acción y una dificultad que le pondrá los pelos de punta a más de uno.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com





Este juego tiene gráficos rulones

Wario Ware Inc.



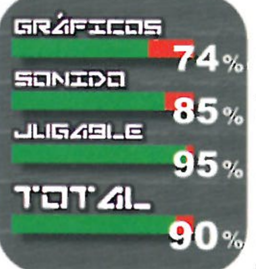
*Los juegos de Puzzle siempre han sido una buena idea para desarrollar un poco el intelecto y si además podemos contar con varios amigos para ver quién es el que acaba comprado las pizzas pues bienvenido sea. **Nintendo** demuestra una vez más que sabe crear juegos muy adictivos.*



Made in Wario (***Wario Ware Inc***.) nos plantea un poco más de 200 *mini-pruebas* que han de ser finalizadas en un tiempo de 3 segundos, pruebas de lo más variadas y divertidas, algunas con gráficos de lo mas simplones pero muy entretenidas. El primer nivel nos trae unas diez *mini-pruebas* y la última con enemigo final incluido. Después pasaremos por varias categorías, divididas en *deportes, clásicos* ***Nintendo****, ciencia ficción, fotorrealismo, juegos raros, pruebas de inteligencia y cosas vivas*. La adicción que provoca este juego es de lo más alta, cada vez que descubres una *mini-prueba* debes intuir cómo realizarla, ya que no nos dan ninguna explicación de cómo acabártela y el límite de 3 segundos hace que sudes de lo lindo. El desarrollo del juego es de lo más rápido posible, las *mini-pruebas* se van sucediendo una detrás de otra sin casi perder tiempo, con la excepción de cuando nos encontramos a los amigos de Wario.

Como dije al principio, los gráficos son muy simples, a veces son líneas como si recordasen juegos de antaño, la música mezcla temas de Nintendo con otros de varios estilos, adecuados a cada zona del juego.

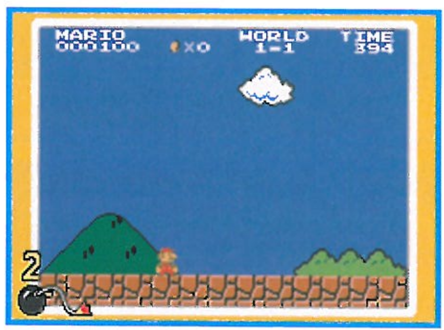
Para que el juego sea más longevo, **Nintendo** ha añadido algunas novedades, ya que mientras más juguemos, más cambiarán dichas *mini-pruebas* y así podremos jugar sin parar. Lo mejor son los guiños hacia **Nintendo** y sus juegos clásicos, todo ello traducido a nuestro idioma.

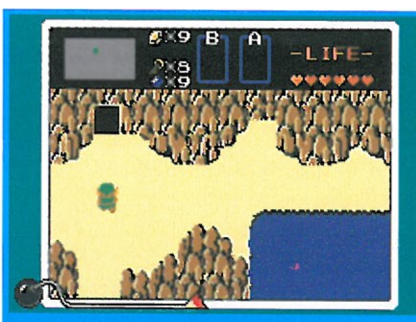


Recomendado para la gente que busca algo más y que quiere pasar ratos divertidos. Si estos juegos no te llaman mucho la atención, mejor ni lo mires porque aunque sea de Puzzles es bastante "raro". Sólo para fans.

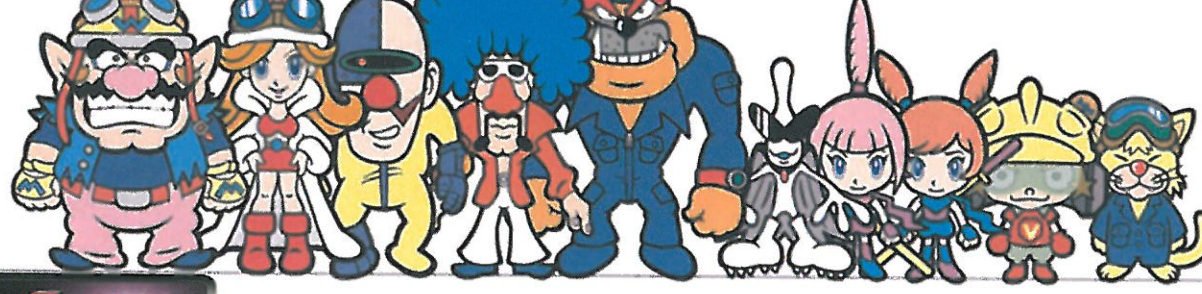
Sir Arthur
makaimura_saga@hotmail.com







No os dejéis engañar por lo de los 200 mini juegos, porque sólo duran unos segundos y son simplísimos





WWW.GAMESTONLINE.COM

¡GAMES TECH también en la red!

Noticias, previews, análisis, multimedia, foros, chat...
Hazte notar, rellena la encuesta Online y danos tu opinión sobre la revista y la web.
Tu opinión es lo que cuenta.





Canal #Gamest

Accede al canal oficial de la revista, desde el apartado correspondiente en la web.
Nunca te lo pusieron tan fácil.





CASTAÑAZOS DEL E3

Este mes, como los compañeros hacen un reportaje del EsTrés (E3), me han dao una página pa que les ayude (en realidad lo han hecho pa quitársela de encima los muy perros).
Bueno, pues os prevendré de cuatro grandes castañazos, que he elegido con sólo ver las imágenes. Mi instinto rapaz es capaz de reconocer los castañazos con ver una sola imagen.

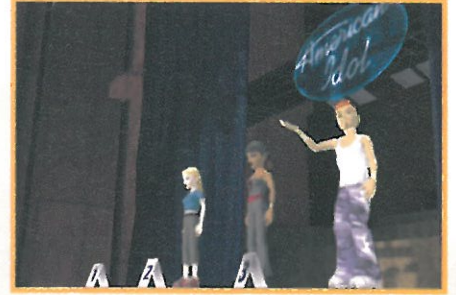
Comencemos la faena por un bodrio llamado ***American Idol***. Un juego de garrulos que van desfilando por un andamio. Lo peor es que los personajes parecen salidos del microondas, de lo mal que están hechos.
¡Por dios!, parece un juego de **PSX** de los que la palabra cutre se queda corta.
También parece que los muñequitos cantan en plan OT, pero ¿a quién le importa siendo tan malo?.
No sé ni para la consola que es; total, no me voy a matar para buscar datos de esta basura jajaja.

El siguiente juego chorra y asqueroso es el ***Suffering***, donde llevas a un personaje con unas curras que ni el Algarrobo de Curro Jiménez. Está deformado y lleno de sangre, que seguramente se la habrá hecho al intentar afeitarse sus peazo curras.
Bueno el tipo va disparando a zombis y a bichos inmundos, que más que miedo dan risa. Sólo hay que ver al alien ése de la imagen que anda sobre dos palos, yo veo a un alien de ésos por la calle y me río en su cara.
Al menos los que hacen el juego le han puesto un nombre para avisarte, ***Suffering*** quiere decir que sufrirás mucho si compras esta castaña.

Vamos por otro. En el pastelazo de ***Deer Hunter***, tendrás que llevar a un cazador de ciervos y a todo bicho que se mueva en los bosques.
¿Qué divertido, eh?. Disparar a unos animalitos que sabes que no se te van a rebotar.
¿Dónde está la dificultad?, ¿en que se te escapen o en que falles?. Yo pillaba a los creadores del juego y los hacía migas.
Hablando de esta porquería, las fotos lo dicen todo, graficuchos patéticos y jugabilidad absurda, ya que todo el rato tendremos que hacer lo mismo, buscar a ciervos y matarlos.

Vamos acabando con ***Walance and Gromit***, un juego de plataformas grotesco donde llevas a un chucho de plastilina lleno de pulgas.
Como siempre tienen que ir cogiendo algo en estos juegos, el chucho va cogiendo tornillos, que serán los que le faltan al tipo que se le ocurrió hacer este ful de Estambul.
Te persiguen una especie de robots o lo que sea, porque como están tan mal hechos los personajes, no sabes ni lo que ves en la pantalla, sólo ves horrores.

Y eso es todo amigos.



¿Ande van con la peste a vino?


Un muñeco Playmobil cantando


Te arrea con la curra y te deja fino


El orangután y el alien con zancos

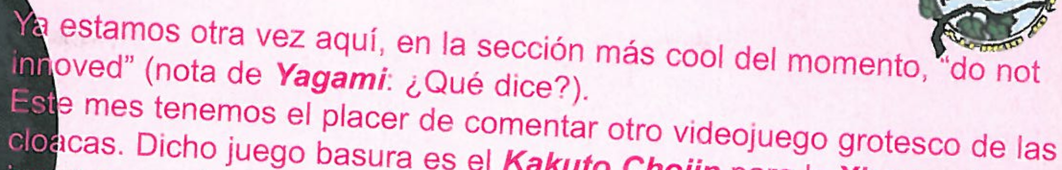

Éste no veía el Hombre y la Tierra


Le persigue un soplete con patas

EL CASTAÑAZO DEL MES

La sección más cutre de los videojuegos

Por el Búho.



Ya estamos otra vez aquí, en la sección más cool del momento, "do not innoved" (nota de ***Yagami***: ¿Qué dice?). Este mes tenemos el placer de comentar otro videojuego grotesco de las cloacas. Dicho juego basura es el ***Kakuto Chojin*** para la **Xbox**, este juego es un plagio cutre y absurdo de juegos tan míticos como el ***Tekken*** y el ***Virtua Fighter.*** Lo dicho, los de **Microsoft** nos han estampao una completa castaña de juego.

El juego en sí os podrá parecer estupendo por los gráficos, pero cuando ves los personajes sin carisma y obsoletos, que cuando eliges a un luchador no sabes a cuál elegir, ya descubres que te han vendio la moto.
Es que a cuál peor macho, son personajes desagradables y mal hechos, copia de otros.
Por ejemplo, la imitación barata del **Bruce Lee** con unas gafas *fashion* rosas, ¿dónde se ha visto eso?, qué personaje tan soso y tan absurdo; si el buen **Bruce** levantara la cabeza...
En fin, como íbamos diciendo, los que han diseñado a los personajes no se han esmerado mucho que digamos, estarían viendo el Hotel Glamour mientras estaban diseñando a las personajes éstos.
Hay un personaje con unas pintadas en la cara que parece un bufonaco, a saber de qué cabeza ha salido el dibujarlo.
Todo esto me hace pensar que los diseñadores de juegos son los hijos de los jefes, hijos de papá con un enchufe más grande que la cabeza de **Van Gaal**.
Subimos el volumen y lo bajamos al instante, porque, como pasa siempre, son músicas sin ritmo y aburridas. Más vale quitar el sonido y poner a la Beth esa de ***Operación Triunfo***, que está de moda.
Los movimientos de todos los luchadores son casi iguales, todos hacen lo mismo, dar puñetazos y dar patadas sin realismo y con golpes deformados, no tienen ningún golpe especial. Vaya desilusión de juego macho, pensábamos que sería mejor, pero nos ha decepcionado a todos.
Si has comprado el juego y aún no lo has abierto, descámbialo antes de abrirlo porque ya sabes lo que te espera, el horror en forma de juego.
Bueno, al final de todo llegamos a la conclusión que los de **Microsoft** querían hacer un juego bestial e innovador en todos los sentidos de lucha tipo ***Tekken***, pero en realidad les ha salido el tiro por la culata, han hecho un juego grotesco y bufónico, o sea, una porquería de videojuego. Bueno, me voy tranquilamente, que ya he acabao mi faena en este número.
Recordad que **Gates** nos observa...



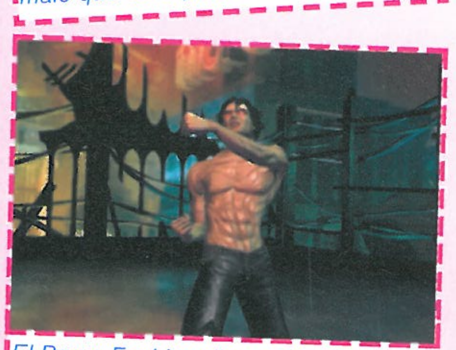
Este tipo vio Matrix Reloaded 3 veces pero la tercera vez no la entendió



Todos hacen lo mismo, parece que sea el mismo tío disfrazao de varios



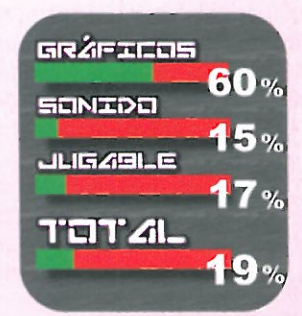
Este otro tipo se cae de culo de lo malo que es el juego. Mi carroooo...

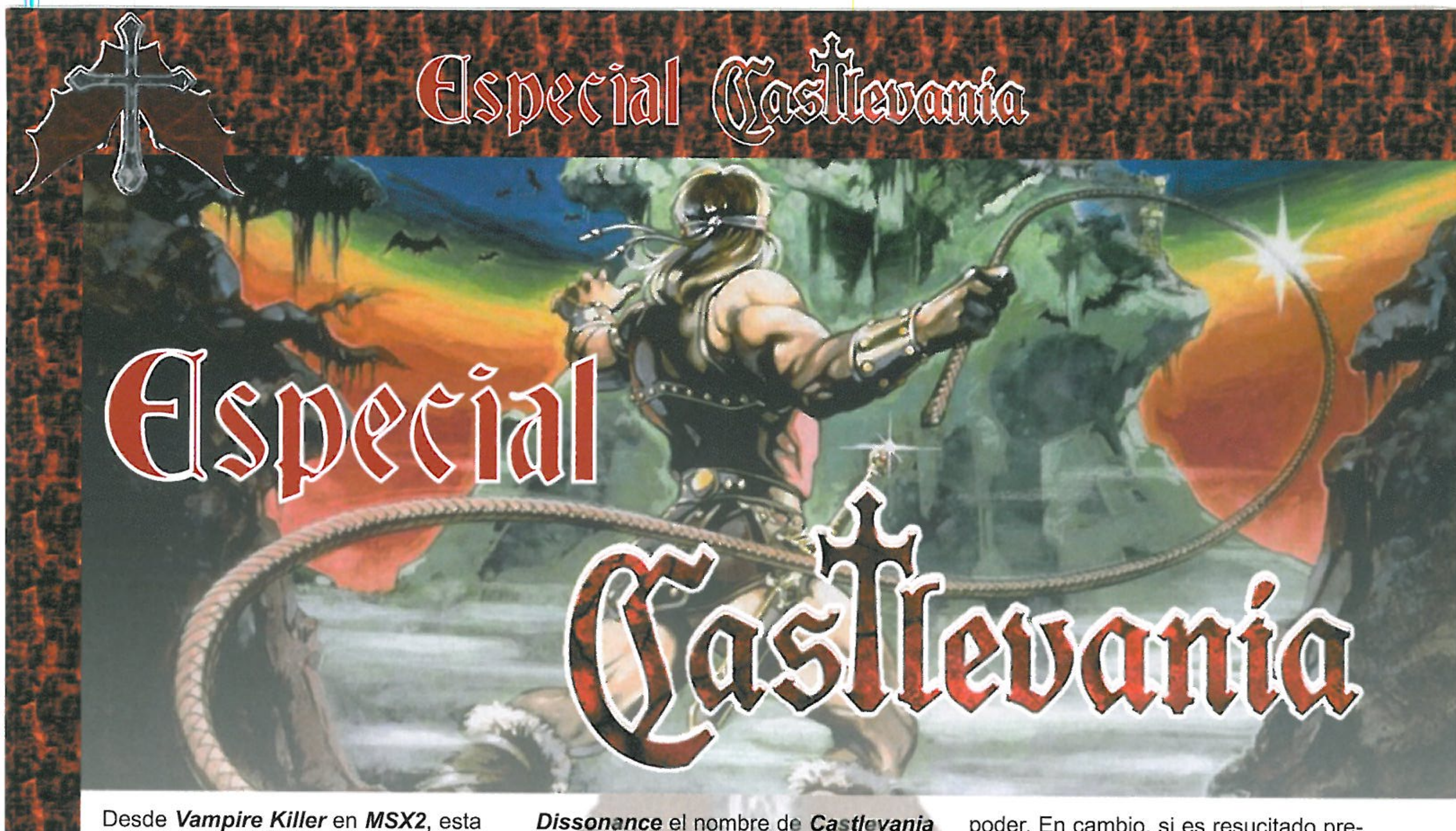


El Bruce Fashion dice: "¿Qué miras boludo? ¡Que llamo a los pibes ché!"



Es invisible, pero entre estos dos está el del medio de los Chichooooooos...





Desde ***Vampire Killer*** en ***MSX2***, esta saga ha tenido siempre una considerable legión de fans. No es para menos, tan sólo hace falta echarse alguna partidita a cualquier ***Castlevania*** (sin contar los de **N64** y los inventos de ***Konami Nagoya***) para darse cuenta de que no son juegos corrientes.
En la época de la **NES**, **Konami** convirtió sus ***Akumajo Dracula*** en juegos insignia de la 8 bits de **Nintendo**, creando una enorme expectación por la salida de la tercera entrega, un título que no defraudó a nadie.
Con ***Super Castlevania IV*** la saga llegaba a manos de una nueva generación, muchos de los cuales se convirtieron en defensores acérrimos de este título. Lo mismo pasó con ***Rondo of Blood***, pero claro, en el único país donde pudieron disfrutarlo: Japón.
Fue con la llegada del ***Symphony of the Night*** cuando el número de fans se disparó en medio mundo, y digo medio porque en Europa pasó demasiado desapercibido. Las más importantes (que no por ello las más fiables) revistas de videojuegos se empeñaron en criticarlo por no unirse a la moda de las 3D (luego hicieron los de ***N64*** en 3D y les salió un churro en bicicleta).
Como se veía venir, los occidentales salimos "ganando" en el pequeño conflicto de título, pues desde el ***Harmony of Dissonance*** el nombre de ***Castlevania*** se impuso en Japón sobre el de ***Akumajo Dracula***. Realmente estaba cantado, entre otras cosas debido a la cantidad de videojuegos existentes, con la palabra "Drácula", ajenos a **Konami**.
Pasemos a la trama. Mezclando algo de la historia de ***Vlad Tepes*** (príncipe de Valaquia del siglo 15, famoso por sus peculiares formas de tortura), otro poco de ***Drácula*** (novela de ***Bram Stoker***), un poco más de las novelas de ***Vampire Hunter D***, y otro tanto de su cosecha, **Konami** ha creado una historia a partes iguales de buena e inconsistente.
Cada 100 años, siempre que no sea prematuramente resucitado, Drácula vuelve a la vida con más fuerza que nunca. Por ello y para equilibrar la balanza del bien y el mal, existen los Belmont, una familia de cazavampiros que siempre está a punto para enfrentarse a un hipotético regreso del conde.
Sucede que como han sido varios los grupos de programación que han participado en la saga, cada uno ha ido situando la historia de sus lanzamientos como ha querido, hasta tal punto que lo han resucitado tantas veces, que lo de los 100 años casi ha pasado a segundo plano.
La excusa de **Konami** a todo este jaleo cronológico es la siguiente: si pasan 100 años resucita con todo su poder. En cambio, si es resucitado prematuramente estará debilitado o tendrá "efectos secundarios", como no tener un cuerpo.
Inconsistencias como la de Trevor-Sonia. Después de pasar 8 años, creyendo que el primero de los Belmont en enfrentarse a Drácula fue Trevor y que sus armas se las dio el rey, aparece **Konami Nagoya** y nos dice que no, que la primera era Sonia, Trevor era su hijo y que fue ella la que le pasó las armas.
En la siguiente página tenéis una cronología de lo que ha ido pasando en el peculiar universo de ***Castlevania***. De todas formas, **Konami Tokio** ha publicado su propia cronología, que la podéis ver en esta página.

1476年	Castlevania III : Dracula's Curse
1576年	The Castlevania Adventure
1591年	Castlevania II: Belmont's Revenge
1691年	Castlevania
1698年	Castlevania II : Simon's Quest
1748年	Castlevania Harmony of Dissonance
1792年	Dracula X Rondo of Blood
1797年	Castlevania Symphony of the Night
1897年	Bram Stoker escribe Drácula
1917年	Castlevania Bloodlines

CRONOLOGÍA SEGÚN EL AÑO EN QUE SE DESARROLLA CADA TÍTULO

Atención: La siguiente cronología contiene datos relevantes sobre el argumento de cada juego. Si piensas jugar a alguno, es recomendable que no leas la trama que corresponde a su año (averigua qué año es de cada juego en las siguientes páginas).

*> Los datos del año 1987 son extraídos de la novela de **Bram Stoker "Drácula"**. Estos datos afectan directamente a la trama de **Castlevania the New Generation**.*
> Aunque se mencionan en la saga, no existen juegos basados en los hechos de los años 1820 y 1999

1400

1450 Sonia Belmont, la primera de su linaje con poderes para hacer frente a los vampiros, une fuerzas con Alucard, hijo de Drácula, para destruir a éste

1476 Trevor Belmont, hijo de Sonia Belmont, destruye a Drácula con la ayuda del pirata Grant Danasty, la maga Sypha Belnades y Alucard

1500

1576 Drácula renace a los 100 años. Christopher Belmont logra derrotarlo, pero el conde consigue huir

1591 Soleiyu, el hijo de Christopher, es poseído por Drácula y usado para recuperar sus fuerzas. Christoper logra liberarle y acabar con el conde

1600

1691 Pasan otros 100 años y Drácula vuelve a resucitar. Simon Belmont, el nieto de Christopher, logra acabar con él, no sin antes haber sido maldito

1693 La maldición acabará con Simon si no junta las partes de Drácula, lo resucita y después de derrotarle lo incinera. Eso es justo lo que hace

1700

1748 Drácula posee a Maxim, un amigo de Juste Belmont (nieto de Simon) para ayudarle a resucitar. Juste lo impide

1792 El mago oscuro Shaft resucita a Drácula y éste usa a rehenes. Richter Belmont los rescata y acaba con Drácula y su socio Shaft

1797 Shaft regresa y posee la mente de Richter. Alucard despierta después de 321 años para destruir a su padre

1800

1820 Morris Baldwin derrota a Drácula

1830 Nathan Graves rescata a Morris Baldwin y liquida a Drácula.

1844 Drácula es resucitado y busca un cuerpo. El hombre-bestia Cornell impide que usen el de su hermana

1852 Drácula resucita con forma de niño. Reinhart Schneider, descendiente de los Belmont, acaba con el

1897 Drácula resucita. Invita a Jonathan Harker a su castillo. Éste descubre sus malévolos planes y pone fin a su existencia con la ayuda de Quincey Morris, quien moriría después

1900

1917 Elizabeth Bartley es resucitada. Ésta resucita a su tío Drácula, pero John Morris (hijo de Quincey) y Eric Lecarde (un Belmont Español) los destruyen

1999 Julius Belmont y sus compañeros acaban para siempre con Drácula, tras confinar su cuerpo y su castillo en un eclipse solar, rompiendo así su ciclo de regeneración

2000

2035 Graham Jones pretende adquirir el poder de Drácula siguiendo una profecía. Pero en realidad Drácula elige a Soma Cruz para reencarnarse, sin contar con que éste le haría frente

2100

Castlevania, referencias y leyendas

Detrás de un buen juego, hay grandes ideas. Si alguien se ha fijado bien, los ***Castlevanias*** tienen tomados muchos personajes, nombres de novelas, folklores, historias o religiones, algo que, a parte de ser muy curioso, da una mayor riqueza a la saga. Es a nuestro parecer, algo suficientemente curioso como para dedicarle un poco de espacio para que veáis que los programadores dejan puesto muchos de sus gustos literarios.

Drácula

Vladimir "Tepes" Dracul, o Draculae, es un personaje histórico mucho más sangriento que la leyenda que fue forjada sobre su nombre. Nació en 1431 y fue Voivoda (máximo regente) de Valaquia. "Tepes" significa literalmente "empalar", pues era un hombre tremendamente cruel, el cual hacía empalar a todo aquél que estuviera en su contra o fuera su enemigo, llegando a crear auténticos y grotescos "bosques de empalados", contándose éstos a miles, no hacía distinción entre mujeres o niños. Vlad solamente luchaba por su pueblo y orden, y todo aquél que no se sometía a su mandato acababa empalado, aunque éstas no fueron sus únicas atrocidades, las cuales no describiré por la crueldad de los hechos. Finalmente fue muerto en el cambio de año de 1476 al 1477. **Bram Stoker** unió este sanguinario personaje con las leyendas vampíricas para crear al Drácula que todos conocemos. Para los curiosos, Dracul tenía el significado de "diablo", que luego derivaría "dragón".

Elizabeth Bathory

Elizabeth Bartley fue sacada indudablemente de la mujer más sanguinaria que ha conocido este mundo. Proveniente de una de las familias más poderosas de Transilvana, **Elizabeth Bathory**, nació en 1560 y muerta en 1614 provocaría durante su vida la muerte de unas 600 sirvientas, a las cuales le encantaba torturar, agujerar, rasgar e incluso las desnudaba, las sacaba al gélido exterior y las empapaba con agua, viendo cómo morían por hipotermia. A parte de eso, le gustaba bañarse en sangre de jóvenes doncellas vírgenes, pues pensaba que así mantendría su belleza. Su vida es un camino de depravación y sangre, teniendo la historia de su familia cruces de amistad y alianza con los Dracul, los cuales se fueron ayudando mutuamente y ambos compartían en su blasón sendos dragones.

Carmilla

Al hablar de Carmilla, tenemos que hablar inevitablemente de **Sheridan Le Fanu**, escritor irlandés nacido en 1814 y muerto en 1873. Creó al personaje de Carmilla, una joven que regresa de entre los muertos convertida en vampiresa. En esta obra **Sheridan** asentaría el romanticismo, la belleza y la pasión que tiene la víctima cuando es "abrazada" o mordida por Carmilla, relatando una especie de amorío entre ella y una joven a la cual va consumiendo. **Sheridan** influenció a **Bram Stoker**, haciendo que Drácula fuera un personaje como Carmilla, apasionado y romántico. A ***Sheridan*** le debemos los altos y apuestos vampiros, y no a las posiblemente deformes y depravadas criaturas de los folklores.

En las siguiente líneas, comentaremos algunas armas, monstruos o citas que han sido sacadas de novelas, folklores o panteones, sean reales o no.

Monstruos y Criaturas Mitológicas

En este apartado se comentarán algunos monstruos o criaturas que, aunque no sean relevantes, sí tienen la particularidad de que forman parte de alguna novela, folklore o religión.

Alastor: Demonio ejecutor a las órdenes del señor del infierno, demonio de la venganza para los griegos.
Arachne: La araña con torso de mujer se refiere a la leyenda de una mujer llamada Aracne, la cual tejía maravillosos telares. Por su insolencia fue castigada por Atenea a ser araña y tejer el resto de su vida.
Charon: Personaje griego conocido como Caronte, el que lleva en su balsa a los muertos para que éstos puedan cruzar el río Estigia y llegar al Hades.
Cthulu: En el ***SOTN*** se le intercambiaron los nombres a Cthulu y a Malachi. Cthulu es una creación de HP Lovecraft, gran genio del terror. Es el sumo sacerdote de una raza que duerme para un día levantarse y conquistar el mundo.
Cyclops: El cíclope es un monstruo gigantesco de un solo ojo, de origen griego.
Dryad: Las driades son ninfas (espíritus femeninos) ligadas a los árboles y a la naturaleza. Son de origen griego.
Fenrir: De origen nórdico, era el lobo devorador, bestia del ragnarok y la caída de los dioses, hijo de Loki y la gigante Angboda.
Harpy: Las harpías son monstruos griegos con rostro de doncella, garras y de apariencia pálida por el hambre que nunca sacian, con ellas va el hedor.
Hydra: La hidra es un reptil de múltiples cabezas, las cuales si se cortan vuelven a crecer. Es de origen griego.
Lilith: Según algunos antiguos escritos, fue la primera mujer de Adán, a la que dios castigó por no querer obedecer a Adán. Huyó del Edén y se convirtió en el consorte del regente de los infiernos, engendrando miles de monstruos.
Karasuman (Malfas): Podría estar basado en Malfas, un poderoso demonio con 40 legiones a su servicio que aparece con forma de cuervo (karasu significa cuervo en japonés).
Orobourous (Ouroboros): La serpiente que se muerde la cola, tiene significados como la continuidad, la eternidad y otros de tipo alquímico.
Salem witch: Las brujas de Salem se refiere a un hecho histórico... cuando en Salem (Massachussets) fueron condenadas gran cantidad de mujeres por brujería en el año 1692.
Salomé: Hija de Herodias, fue la que provocó la muerte de San Juan (o San Juan Bautista) pidiendo su cabeza en una bandeja.
Siren (sirenas): Mujeres con torso femenino y cola de pez. Nombradas en la Odisea de Homero por poder llevar a la muerte a aquellos mortales que escuchen su cántico.
Sniper of Goth: En la descripción pone "Slew Amalaric of the Goths". Amalaric(o) fue uno de los reyes godos.
Talos: De la mitología griega viene Talos, un gigante de bronce en la isla de Creta.
Valhalla knight: El Valhalla es donde Odin esperaba a los valientes hombres muertos en combate, donde les espera un gran banquete y placeres eternos.
Ukobac (gremlins): Los ukobac son demonios de muy baja jerarquía que tienen la forma de un hombre inflamado.
War (Wargos): Para los que han visto o leído "*El Señor de los Anillos*", sabrán que los wargos son gigantescos perros que montan los orcos.

Algunos Jefes Finales y sus Referencias

Adramelech o Adramelek: Es un demonio mencionado en la Biblia cristiana, el cual es presidente de la sala de los demonios. En Asiria se le consideraba como el Dios Sol. Este demonio aparece como *boss* en el ***Circle of the Moon***.
Death: Muerte en el idioma anglosajón. Es el espíritu que siega las vidas para llevarlas al juicio ante el dios pertinente. Convertida en una entidad reconocida tan vieja como pueden ser los dioses y con múltiples descripciones según la religión. Sólo hay un dicho que reafirma que es la muerte: "es aquello que nos hace iguales a todos". Aparecida en la mayoría de **Castlevanias** con múltiples formas.
Death Dragon: No tiene referencia puramente novelesca, pero este monstruo es conocido por los jugadores de rol como "Dracoleech" o "Dracoliche", un dragón muerto viviente. Aparece en **Castlevania Legends**.
Doppelganger: Demonio que tiene la capacidad de tomar el aspecto de una persona. El nombre para designar este demonio es de origen alemán, y lo podréis encontrar en el ***SOTN*** dos veces.

Frankenstein: Creado por Mary Séller y basado en la leyenda judaica del golem. El monstruo del Dr Frankenstein está compuesto de partes de diferentes cadáveres cosidas para formar su cuerpo. Vuelto a la vida resultó ser una criatura de colosal fuerza. Lo podemos encontrar en gran parte de los **Castlevanias**.
Golem: De origen judío, el golem es una masa amorfa de barro, moldeada con la forma de un hombre y con un trozo de papel puesto en su cabeza con la palabra "Emeth" que significa verdad. El golem se movía y servía para la defensa del pueblo judío. Al llegar a viernes se le borraba la "e" y la palabra quedaba en "meth" que es muerte, y así el golem dejaba de tener vida y descansaba los dias impuestos por dios.
Medusa: Una de las tres gorgonas, la única mortal. Poseía escamas por su cuerpo y serpientes en lugar de pelo, con una fulminante mirada que petrificaba a todo ser vivo.
Minotauro: Monstruo de origen griego con cabeza de toro y cuerpo de hombre, encerrado en un laberinto en el que se le entregaban jóvenes víctimas humanas para alimentarse.
Momia: Los antiguos emperadores egipcios creían en la vida después de la muerte, así que se sometían a un proceso para conservar su cuerpo para que éste pueda volver a vivir. El cuerpo, aunque no esté en las mismas condiciones antes de la momificación, sí se ha conservado durante miles de años.
Werewolf: Un hombre lobo. Sus orígenes surgen de gran parte del mundo, pues la creencia de que el hombre puede transformarse en un animal está presente desde la prehistoria. El más temido y que ha llegado a ser simbolizado por el demonio es el hombre lobo.
Beelzebub: También conocido como Belzebú. Demonio que va por detrás de Satán, poseedor del título "el señor de las moscas". Los Asirios creían en él como rey de los demonios.
Cerberos: Monstruo griego que consistía en un perro de tres cabezas y cola de serpiente. Guardián de la entrada al Hades, el mundo subterráneo que impedía la salida de las almas.
Granfalloon (Legión): el nombre original de este monstruo es Legión, "un demonio que son muchos", por eso se hace llamar Legión, por ser muchos en uno.
Hippogryph o Hipogrifo: Es una criatura mezcla de león y águila.
Scylla: Es un monstruo mitológico griego, el cual devoraba a cualquiera que tuviera cerca. Es de origen acuático y vivía en una cueva.
Succubus: El súcubo es un demonio femenino que se alimenta de la energía de los hombres, introduciéndose en sus sueños y teniendo actos sexuales en éstos mientras se alimenta de la víctima.

Equipamiento de Symphony of the Night y Aria of Sorrow

J.R.R. Tolkien:
De él se han sacado decenas de nombres y guiños, los cuales se representan muchas veces con ítems o nombres, veamos algunos:

Mormegil: Así se le conocía a Túrin Turambar.En Nargotrond se le denominó "Mormegil la espada negra" debido al color negro de su arma. Es un personaje aparecido en el Silmarillion.
Mablung sword: Mablung es el nombre de un personaje amigo de Turín y capitán de Doriath.
Crissaegrim: son los picos donde vivían "las Águilas de las Montañas Circundantes", situado en Beleriand.
Gurthang: Es el nombre de la negra espada de Turín Turambar "Mormegil". Anteriormente llamada Anglachel, la blandió Beleg Cúthalion y, posteriormente, Turin Turambar.
Ice Brand: en esta arma se puede leer "Sword of Mim". Mim fue el último de los enanos mezquinos, rey de Amon Rûth.
Sword of Hador: Referente a una de las casas de los hombres (Edain), la tercera más importante que hubo, llamada Hador.
Marsil: Puede ser una coincidencia, o no. Si cambiamos la "M" por una "N" obtendremos "Narsil", la espada que empuña Aragorn, hijo de Arathorn, heredero de Isildur (el que arrebataría con esta arma el Anillo Único de las manos de Sauron).
Ring of Varda: En castellano pone "un anillo para controlarlos a todos", haciendo referencia al escrito del Anillo Único. Pero Varda es el nombre de la más bella reina de los Valar, conocida como "Reina de la luz".
Fist of Tulkas: El guantelete hace referencia al Valar Tulkas, el más fuerte de todos los Valar, conocido como "el luchador" o "el fuerte". Fue quien apresó a Melkor (Morgoth).
Luminus: también conocida como "Orcrist", es una espada forjada por los elfos, contrapartida de la Dark Blade o Glamdring.
Dark Blade: Conocida como Glamdring, espada del rey elfo Turgon, que posteriormente encontraría Gandalf en la "misión de la Montaña Solitaria" contra Smaug.
Ring of Fëanor: Príncipe elfo de Eldamar, creador de los silmarils, los palantíris y las gemas élficas.
Nauglamir: Collar creado por los enanos por ordenes del rey elfo Thingol. Éste contiene un Silmaril.
Elven Cloack: referente a las valiosas capas élficas.

Michael Moorcock:
Como otro de los grandes escritores de la literatura fantástica que es, se han sacada algunos nombres o referencias (sean casuales o no) de sus obras:

Mourneblade: O Mournblade, espada rúnica esgrimida por Dyvim Slorm. En castellano se ha traducido como "enlutada" o "luctuosa", siendo la hermana de Stormbringer, conocida aquí por "portadora de tormentas" o "tormentosa", la espada bebedora de almas.
Great Sword: Dice "Greatsword of Aubec". Aubec de Malador, es el mayor campeón del Orden en los Reinos Jóvenes, conquistando vastas extensiones de amorfo caos.
Sword of Dawn: Referente a los relatos de Hawkmoon, pues convocó a una legión de guerreros (como las invocaciones de demonios que Elric podía realizar).

William Shakespeare:
Firebrand: dice "Sword of Oberon". Oberon es un personaje creado por Shakespeare; de hecho, Oberon y Titania son los reyes de las hadas en la obra "Sueño de una noche de verano". Esta arma la encontraréis en el ***SOTN***.

Orígenes mitológicos:
Thunderbrand: Esta arma del ***SOTN*** es la espada de Indra, dios hindú del firmamento, el cual tiene en sus manos el trueno y el relámpago.
Gram: "La espada llamada Gram". Dicha espada la empuñó el héroe solar Siegfried (o Sigurd), el cual pertenece a un mito centrado en los Nibelungos. Gram era una espada tan dura que podía partir un yunque por la mitad o cortar una hebra de lana en el caudal de un río.
Tyfing: Arma mágica de origen escandinavo. Alberich "el elfo poderoso" hizo varios regalos a Freya, entre los cuales estaba la espada Tyrfing.
Ring of Ares: Ares es el dios griego de la guerra, hijo de Zeus y de Hera.

Otros:
Holbein Dagger: aparece en el ***SOTN***, y la daga recibe el nombre de un alemán llamado Hans Holbein, el cual se dedicaba a realizar obras de carácter religioso.
Vorpal Blade: Esta arma es muy conocida por los jugadores de rol, sobre todo los de ***AD&D*** (o en su tercera edición). Posiblemente esté inspirado en una obra de **Lewis Carol**, en la que se nombra dicha arma.
Masamune y Muramasa: Son los nombres de dos grandes maestros forjadores de Japón, los cuales crearon excelentes armas de gran calidad. Masamune forjaba unas katanas tan duras y de tal calidad que se decía que eran mágicas. Muramasa estaba algo por detrás, pero sus espadas tenían la leyenda negra de que sus armas atraían a la violencia y a los combates sangrientos, por lo que a poca gente le apetecía llevar "un arma de la mala suerte".
Osafune y **Yasutsuna:** Éstos son nombres de otros fantásticos maestros forjadores de espadas en Japón.

Obviamente podemos habernos olvidado de alguna referencia, pues como se puede ver, la lista es extensa, muchas veces por cambios de nombre de algunos objetos o criaturas en los juegos. Al menos, veréis que a los de **Konami** les gusta la fantasía y las mitologías.





TODO LO QUE TE GUSTA EN TU MÓVIL

¡¡NUEVOS Y MEJORES!!



¡¡¡AHORA A TRAVÉS DE SMS!!!

SERVICIOS AL 7788 VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES

www.tu-logo.com

TONOS ÉXITOS

Envía un sms al **7788** con la clave **TONO12** (espacio) marca del móvil (espacio)código del tono

Ej: tono12 motorola 1850

1850	Shania Twain / Ka Chin
1714	BSO El Señor de los anillos / The Uruk Hai
1441	Rage Against the machine / The Matrix
1402	Smash mouth / Shrek BSO
1381	John Williams / Indiana Jones
1380	John Williams / Harry Potter BSO
1296	Chad and Josey / Spiderman
1221	Najwajean(guerreros) / Human Monkeys
1134	BSO / E.T.
833	Mancini / pantera Rosa
799	Defcon dos / El dia de la bestia
714	El Fary (Torrente) / Apatrullando la ciudad
716	Jarabe de palo / A lo loco (Milagro P.Tinto)
1545	Simpsons BSO / Rasca y Pica
1538	Shinchan BSO / Shinchan
1384	Simpsons / The Simpsons
1379	Gadget / El inspector Gadget
1053	South Park / Uncle Fucker
1746	Not gonna get us / TATU
1655	Morenita / Upa dance
1747	No me llames iluso /La cabra mecanica
1568	Die another day /Madonna
1674	Skater boy / Avril Lavigne
1106	Get the party started / Pink
1733	Hombres / Fangoria
1376	James Bond BSO / Moby
1727	Beautiful / Christina Aguilera
1732	Angila / DJ Marta
1749	Sambame / Upa Dance
271	Friends´re friends / Anuncio Estrella Damm
806	Oando, gando, gando / Anuncio Heineken
836	Wassup / Da Muttz(anuncio Budweisser)
812	Supersexy Girl / Fundación Tony Manero
1662	Las muñecas de famosa / Anuncio TV
829	No nos moverán / Verano azul

SGAERMV&M/508/06/9016

LOGOS MANGA

Envía un sms al **5099** con la clave **LOGO2** (espacio) código del logo

o

llamando al

906 032 884

Ej: logo2 16219

16219	16218	16215
16225	16222	16188
16223	16224	16169
16212	16211	16109
16200	16226	16214
06013	06419	06205
16167	16131	16103
06395	16172	16183
16165	16127	06006
16152	16134	06157
16164	16148	06372
16163	16129	06431
16138	06468	16206
16150	16158	16198
16143	16156	16204
16149	06469	06471
16115	16125	16126
16101	16112	16143
16105	16207	16149
06069	16175	16195
16108	16162	16210
16124	16159	16155
16115	16180	16196
16193	16208	16132
16161	50144	06204
06464	06059	06058

TONOS MANGA

Envía un sms al **5099** con la clave **TONO2**(espacio) código del tono

o

llamando al

906 032 884

Ej: tono2 71000

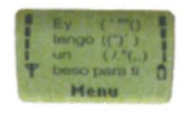
71000	Doraemon/Tema principal Doraemon
71001	Akazukin Chacha/Kiki Iro Omoi
71002	Candy Candy/Candy Candy Song
71003	Carcaptor Sakura/Catch You Catch Me
71005	Tobira wo akete / Cardcaptor sakura
71007	Chrono Trigger/Millenial Fair
71008	Digi Charat/Party Night
71010	Dragon Ball Z 2/Battle 2 Theme
71006	Sakura / Cardcaptor
71024	Rhythm emotion / Gundam wing
71015	Zankoku na tenshi no.../ Evangelion
71011	Dragon Ball Z/Head Cha La
71012	Evangelion/Komm Susser Todd
71016	Final Fantasy VII/Fiddle de Chocobo
71018	Final Fantasy VI/Kefka Theme
71019	Final Fantasy/Electric de Chocobo
71020	Flame of Rekka/Nanka Shiawase
71021	Fushigi Yuugi/Itooshi Hito No Tame Ni
71023	Gundam Wing/Just Communication
71027	Inuyasha/Change the world
71028	Kareshi Kanojo/Tenshi No Yubiriki
71029	Kimagure Orange Road/Orange Mistery
71030	Lain/Duvet Lain Theme
71031	Love Hina/Sakura Saku
71036	Mazinger Z
71037	Pokemon
71040	Ranma 1.2/Ryoga Theme
71043	Rurouni Kenshin/Sobakasu
71044	Sailor Moon/Alan Flute
71061	Final fantasy X/Suteki da ne
71049	Tenchi Muyo/I´m a Pioneer
71047	Sakura Taisen/Geki! Teikoku Kagekidan
71057	Winnie Lau/First Lover
71033	Macross/Ai Oboeteimasu Ka
71051	X Japan/Endless Rain
71071	Memories / Final Fantasy Tactics
71076	Boss / Final Fantasy VII
71063	Melodies of life / Final Fantasy IX
71013	Evangelion / Misato Theme
71038	Marmalade boy / Egao ni aitai
71014	Evangelion / Thanatos if I cant...
71032	Macross Plus / Voices
71033	Macross / Ai Oboeteimasu ka
71034	Magic knight rayearth / Yuzurenai negai
71035	Manga / Dragon Ball
71044	Sailor Moon / Alan flute / Sailor Moon
71041	Ramma 1.2 / Omoide ga Ippai
71058	Akazukin chacha / Chacha ni omakase
71054	X / X2
71065	Final Fantasy / Prelude
71072	Final fantasy Tactics / Shop
71056	Ding Dong / Ding Dong
71049	Tenchi muyo / I´m a pioneer
71046	Sailor Moon / Otome no policy
71090	Final Fantasy VIII / Odeka ke chocobo
71089	Final Fantasy VI / Shadow kun
71086	Final Fantasy VIII / Balamb Garden
71079	Final Fantasy VII / Cid
71081	Final Fantasy VII / Jenova
71042	Rurouni kenshin / 13 no junjoi na kanjou
71064	Manga / Arale
71066	Final Fantasy X / To Zanarkand
71069	Final Fantasy IX / Hildagaldy

MENSAJES ANIMADOS

€0,90+IVA/sms. Válido para Nokia: 3210,3310, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 8810, 8850, 3330, 5210, 5510, 7650, 8310, 3410. Precio: 0,90€ + IVA

Envía un sms al **5410** con la clave **ANIMA8**(espacio) y la categoría elegida. ¡Recibirás divertidos sms animados para enviar a tus amigos!

Las categorías son: **AMOR ó VARIOS**



ej: ANIMA8 AMOR



ej: ANIMA8 VARIOS

CHAT MANGA

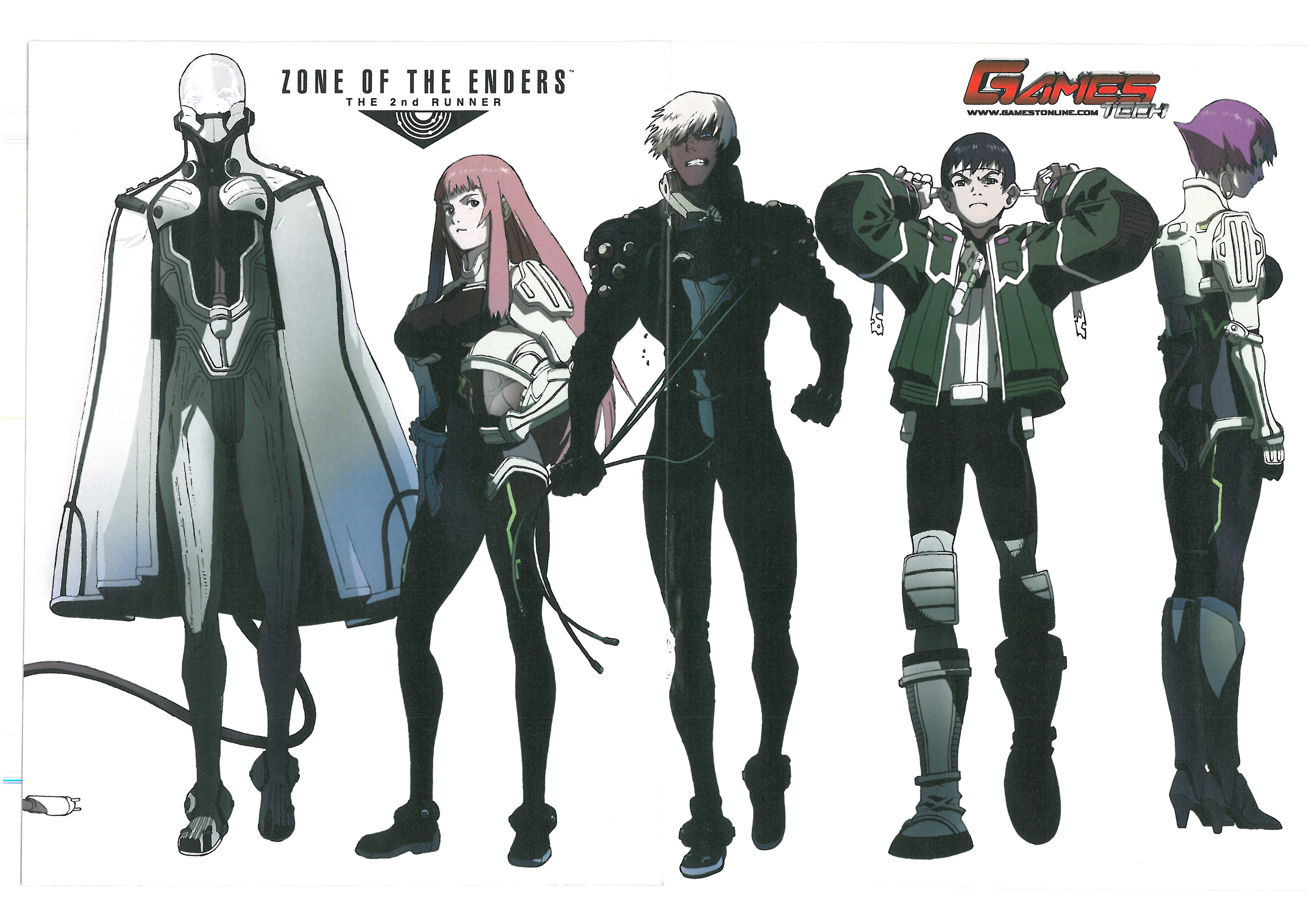


Envía **MANGA** al **5077** y sigue las instrucciones:

1. DATE DE ALTA: envía la palabra clave manga (espacio) y tu nombre clave o nick.
   ej: manga chihiro
   YA ESTAS DENTRO DEL CHAT!!! ESPERA TUS MENSAJES
2. CONSULTA QUIÉN ESTA EN LA SALA: manga (espacio) lista
3. CAMBIA TU NICK: manga (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

(si quieres darte de baja envía: manga (espacio) stop)

TONOS y LOGOS al 5099 válidos para Nokia, Motorola, Alcatel, Ericsson, Samsung y Trium compatibles.Precio del mensaje € 0,90 + IVA. **CHAT (al 5077)**: Válido para todos los móviles y compañías.MOVISTAR, VODAFONE y AMENA Precio: movistar: 0,90 euros + IVA; VODAFONE y AMENA: 1,20 euros + IVA. 7788: precio 0,90 euros + IVA y válido para todos los moviles y todas las compañias Identificador(9060) máx./min.: 1,06€ r.f. y 1,35€ r.m. Apdo.Correos 36422 - 28080 Madrid. Mayores de 18 años Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a serviciobajas@bigfoot.com


ZONE OF THE ENDERS™
THE 2nd RUNNER
GAMES TECH
WWW.GAMESTONLINE.COM


Castlevania
Aria of Sorrow
GAMES TECH
WWW.GAMESTONLINE.COM

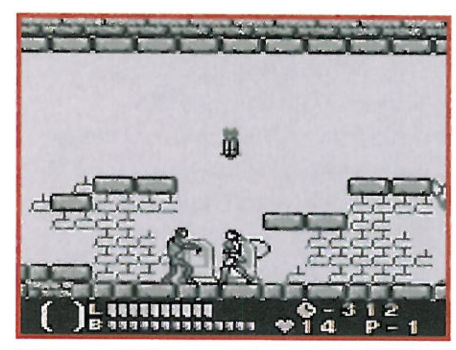


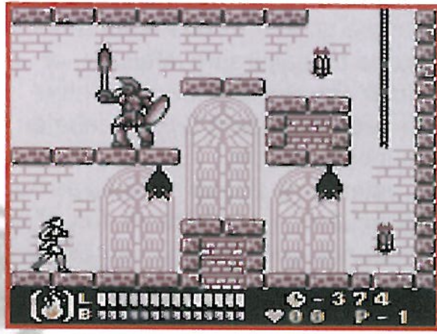
Nombre occidental: Castlevania Legends
Nombre japonés: Legend of Dracula: Dark Night Prelude
Año de salida: 1997 **Sistema:** Game Boy
Año histórico: 1450

Sonia Belmont

Drácula y su ejército de muertos atormentaban toda Europa sin que nadie pudiera detenerles. Hasta que un día nació una niña con poderes capaces de hacer frente a los del conde. Hasta sus 17 años, esta niña fue entrenada por su tio y por Alucard, quien planeaba desbaratar los planes de su padre.

Aprovechando el tirón de la entrega de PSX, **Konami** lanzó en **Game Boy** la que sería la peor entrega de todas.
Estar programado en 1997 y ser peor que las entregas de 1989 y 1991 tiene delito... Los culpables fueron los de **Konami Nagoya**, entonces famosos por sus penosos títulos.
En lo que concierne al juego, los sprites y la forma en que estaban animados eran de lo peor de **Game Boy**. La música mezclaba sin acierto fragmentos de famosos temas de la saga, el resultado era demasiado nefasto para querer acordarse. Para colmo, las fases eran eternas y siempre repitiendo a los mismos enemigos, colocados sin ningún sentido a lo largo de éstas.
Lo más destacado era la barra de poder, que una vez utilizada hacía a Sonia invulnerable y le otorgaba más velocidad.
En fin, muy malo...





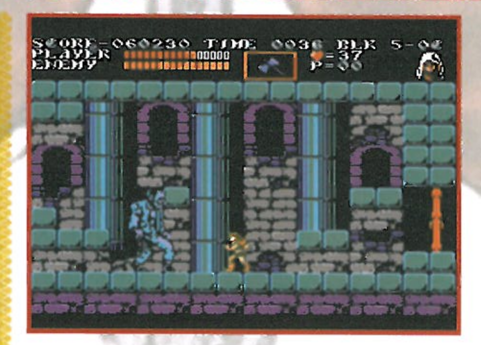


Nombre occidental: Castlevania 3: Dracula's Curse
Nombre japonés: Akumajo Densetsu
Año de salida: 1989/1990 **Sistema:** Famicom / NES
Año histórico: 1476

Trevorius Rafael Corneliu Belmont | Grant / Sypha / Alucard

Temerosos de sus poderes, los Belmont fueron expulsados de la provincia de Warakiya, no sin antes dejar al hijo de Sonia vigilando por si Drácula resucitaba. Así lo hizo, y por ello Trevor Belmont, con la ayuda de Grant Danasty, Sypha Belnades y Alucard, partió para cargarse al vampiro.





Siendo realistas, ***Castlevania 3*** es simplemente la mejor de las tres entregas de **NES**.
El aspecto gráfico y su colorido mejoraba ligeramente a las dos anteriores entregas... pero el sonoro lo hacía enormemente y esto se podía notar desde la primera fase.
La principal novedad era la posibilidad de manejar varios personajes, siendo el principal Trevor y los otros tres seleccionables al pulsar el botón de *select*. Eso sí, sólo uno a la vez podía acompañar al personaje principal.
Otros aspectos destacables residían en la posibilidad de elegir camino antes de empezar algunas fases, y el hecho de incluir por fin el esperado scroll vertical, con la fase de la torre del reloj como claro ejemplo.



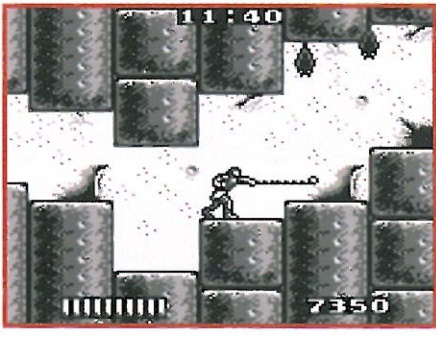


Nombre occidental: Castlevania: The Adventure
Nombre japonés: Dracula Densetsu
Año de salida: 1989 **Sistema:** Game Boy
Año histórico: 1576

Christopher Belmont

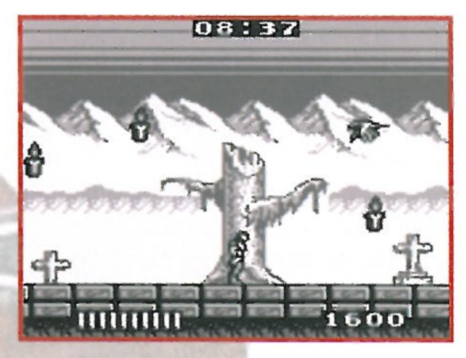
Pasan 100 años desde que Trevor y sus compañeros acabaran con el conde, y como cada siglo, Drácula renace para sembrar el caos. Esta vez es Christopher Belmont el que debe empuñar su látigo Vampire Killer y enfrentarse al vampiro.





Aunque gráfica y sonoramente estaba a la altura de la época, el primer ***Castlevania*** para la entonces reciente **Game Boy** pecaba en algunos aspectos.
El sistema de armas arrojadizas no fue incluido, y, por lo tanto, los corazones que aparecen al romper las velas, que normalmente sirven como munición de dichas armas, deberían haber desaparecido. En lugar de esto, se usaron como energía y se encontraban por doquier. Las apariencias engañan, pues el juego era difícil de narices, por lo apurados que tenían que ser los saltos para no caer al vacío, debido a la milimétricamente calculada distancia entre plataformas.

Le faltaba un mayor número de fases que alargaran la duración del juego, pues al acabárselo daba la sensación de no haber rentabilizado el dinero invertido.

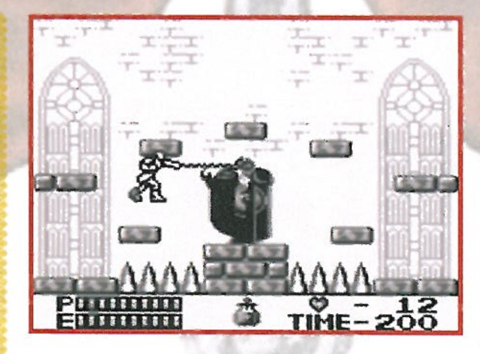


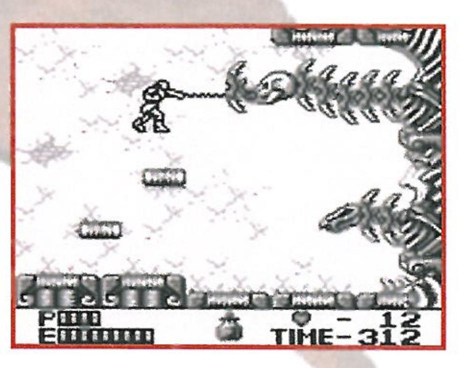


Nombre occidental: Castlevania II: Belmont's Revenge
Nombre japonés: Dracula Densetsu II
Año de salida: 1991 **Sistema:** Game Boy
Año histórico: 1591

Christopher Belmont

En su último enfrentamiento con Christopher, Drácula consigue transformarse en niebla, haciendo creer al cazavampiros que ha muerto. 15 años después, Christopher piensa entregar su látigo a su hijo Soleiyu, pero Drácula se adelanta poseyéndole y usándolo para volver a levantar su castillo. Christopher parte para rescatar a Soleiyu y acabar con Drácula.





Nos encontramos ante el mejor ***Castlevania*** de **Game Boy** y uno de los juegos de esta portátil que mejor banda sonora atesora.
La mejor distribución de los elementos y enemigos en las fases, junto a un desplazamiento de la dificultad al "factor enemigos" (en la primera entrega recaía en el factor "plataformas") dispararon la jugabilidad. Volvían las armas, lo cual era de agradecer, aunque sólo fueran dos.
Por otro lado, al recibir un impacto no disminuía el nivel del látigo, como ya hiciera en ***Castlevania The Adventure*** (algo que sacaba de quicio).
Lo mejor, sin duda, era su aspecto sonoro, con unas melodías que sonaban estupendamente para ser una **Game Boy** y de las que era imposible cansarse.
Las fases fueron ampliadas a 6 y éstas daban la sensación de "cundir más" que las de su predecesor.





Nombre occidental: Vampire Killer
Nombre japonés: Akumajo Dracula
Año de salida: 1986 **Sistema:** MSX 2
Año histórico: 1691

Simon Belmont

Han pasado 100 años desde que en 1951, Christopher Belmont librara al mundo del príncipe de las tinieblas.
Ahora Drácula ha regresado y tiene un plan para deshacerse para siempre de los Belmont.
Simon, el nieto de Soleiyu, presiente el renacer del Conde y se dirige a Castlevania para cumplir el destino de su linaje.

Con este juego empezó todo. **Konami** se estrenaba en **MSX2** con ***Akumajo Dracula***, más conocido como ***Vampire Killer***.
Arcade, plataformas y aventura, éstas eran las tres definiciones que le podían sentar perfectamente al



juego.
Se nos presentaban unas "infinitas" fases sin scroll, en las que Simon debía recoger las llaves que le permitieran abrir baúles, y lo más importante, la puerta de la salida.
Infinitas porque algunas habitaciones se conectaban con otras que ya habíamos pasado. Por poner un ejemplo, supongamos que entra-



mos a la habitación A, pasamos a la B y luego a la C, al salir de la C volvemos a la A. Claro que siempre habían varios caminos para elegir...
Los corazones servían para comprar armas a los mercaderes, armas como los clásicos cuchillos y hachas ocupaban el lugar del látigo, en lugar de ser una sub-arma.
La dificultad de este título era sobrenatural, además de tener que dar mil vueltas buscando llaves, no cabía la posibilidad de continuar, y para colmo, no era tan fácil subir de nivel el látigo como en los posteriores títulos.



Nombre occidental: Castlevania
Nombre japonés: Akumajo Dracula
Año de salida: 1986/1987 **Sistema:** Famicom Disk System / NES
Año histórico: 1691

Simon Belmont

Al ser el mismo juego y el mismo personaje, se repite la misma trama que en **Vampire Killer.**

El mismo año que debutó ***Akumajo Dracula*** en **MSX2**, lo hizo en **Famicom Disc System** (un aparato que, conectado a la **Famicom**, permitía usar juegos grabados en disquetes especiales).
En formato cartucho, sería lanzado un año después en América (1987), dos en Europa (1988) y nada menos que siete en Japón (1993).
Como juego, **Konami** eliminó el toque de aventura de la entrega de **MSX2.** Las llaves y baúles pasaron a mejor vida, por lo que el desarrollo se limitaba a avanzar hasta alcanzar el jefe de cada fase y destruirlo.
El scroll lateral se hacía presente, adiós al sistema de "pantallazos" de ***Vampire Killer***.
En el aspecto gráfico es donde salía perdiendo, pues la entrega de **MSX2** ostentaba unos decorados más detallados, nítidos y con mayor colorido.
Como era de esperar, el mapeado fue adaptado a las exigencias del juego, pues el anterior estaba diseñado para albergar las susodichas llaves y baúles.
El número de niveles fue reducido en uno, quedando en 6 frente a los 7 del original.
Aunque la saga nació con ***Vampire Killer***, no debemos de olvidar que el nombre de ***Castlevania*** lo hizo con la entrega de **NES**.





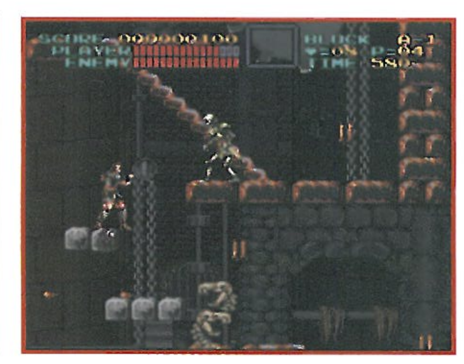


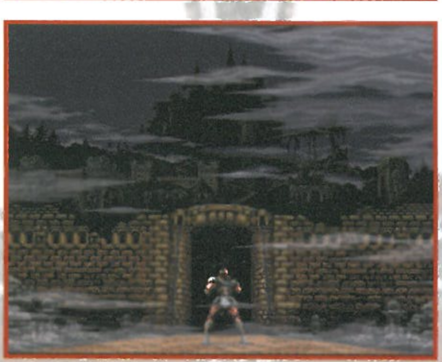
Nombre occidental: Super Castlevania IV
Nombre japonés: Akumajo Dracula
Año de salida: 1991 **Sistema:** Super Famicom
Año histórico: 1691

Simon Belmont

Una vez más, 100 años después de su última aparición, **Drácula** volvía a renacer de sus cenizas. Y ahí estaba un nuevo miembro de la familia, quizás el más famoso de todos, Simon Belmont, el bisnieto de Christopher, que había sido entrenado por dos de los más grandes cazadores de vampiros. Pero esta vez tenía que hacer uso de algo más que su látigo para derrotar a Drácula, ya que éste tenía un plan de emergencia...









Akumajo Dracula es más que un remake del primer **Castlevania** de **Famicom Disk System**, pues, a parte del hilo argumental, poca cosa más tienen en común ambos títulos.

Técnicamente se encontraba a años luz de sus predecesores, y es que el salto generacional de los 8 a los 16 *bits* se hizo más que notable en muchas de las sagas más míticas de los 8 *bits*.

Aquí nos encontrábamos ante un **Simon Belmont** que triplicaba su tamaño ante su homónimo de **NES**, con unos escenarios sin duda mucho más profundos y mucho más detallados (a destacar el uso del Modo 7 en algunos de éstos).

La banda sonora de este título forma parte ya de los clásicos, con unos temas de lo más gótico. Y es que con melodías como el "**Theme Of Simon**", este **Castlevania** tiene una de las mejores bandas sonoras incluidas en un cartucho.

Cuando hablamos de **Castlevania**, hablamos sin lugar a dudas de jugabilidad, y en esta entrega controlábamos a uno de los **Belmont** más habilidosos manejando el látigo. Nadie como **Simon** puede lanzar su látigo hasta en ocho direcciones, mantenerlo dándole vueltas a su alrededor (técnica que sería imitada posteriormente por otros caza vampiros) y colgarse de algunas lámparas, preparadas para tal efecto.

Akumajo Dracula / Super Castlevania IV de **Super Famicom / SNES** se encuentra entre los tres mejores **Castlevania** de la historia, ya que sólo puede llegar a ser superado en algunos aspectos por ***Dracula X: Rondo Of Blood*** de **PC Engine CD** y por ***Akumajo Dracula X: Gekka no Yasoukyoku*** para **Playstation**.







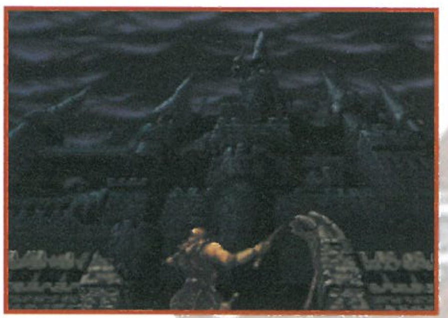


Nombre occidental: Lanzamiento exclusivo en Japón
Nombre japonés: Akumajo Dracula
Año de salida: 1993 **Sistema:** X68000
Año histórico: 1691

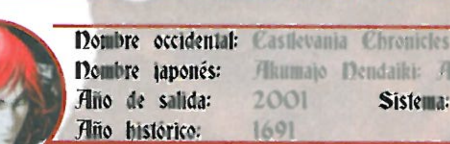
Simon Belmont

Al ser una especie de remake del primer ***Castlevania***, contaba con su misma historia, conservando a Simon Belmont como protagonista. Aunque, curiosamente, vemos cómo Drácula es resucitado por sus seguidores, cuando se supone que revivió él solito al pasar 100 años desde su encuentro con Christopher Belmont.

Posiblemente, uno de los más desconocidos. Esta versión del ***Akumajo Dracula*** original fue programada para el ordenador **X68000**, máquina que nunca llegó a comercializarse fuera de Japón. Mejoras con respecto al original hay para dar y tomar. Para empezar, el aspecto gráfico fue totalmente renovado, llegando a parecerse en muchos aspectos a ***Super Castlevania IV***.
El mapeado de los niveles fue ampliamente renovado, mostrándonos zonas distintas, con más detalles y nuevos enemigos. Además, las fases fueron ampliadas hasta 8 (el original tenía 6).
La música fue mejorada, aprovechando el potencial que ofrecía el **X68000**, una gozada.
Como juego en sí era una maravilla y todo un reto para los más expertos jugadores, pues su dificultad seguro que impidió a más de uno ver el final del juego.







Nombre occidental: Castlevania Chronicles
Nombre japonés: Akumajo Dendaiki: Akumajo Dracula
Año de salida: 2001 **Sistema:** PlayStation
Año histórico: 1691

Simon Belmont

Bajo la coletilla de "Chonicles" se esconde una edición para **PSX** del original de **X68000**. En este CD fue incluida la versión original, totalmente idéntica a la de 1993, y una versión *arrange*, que viene a ser un remake de un remake (toma ya).
Entre los añadidos de la versión *arrange*, encontramos una ligera mejora en los gráficos, que se puede notar en el *sprite* de Simon y en algunos elementos de los escenarios.
Se realizaron nuevos *remixes* de las piezas musicales, siendo algunas auténticas maravillas y otras un tanto pesadas.
La novedad de poder elegir nivel de dificultad era de agradecer, aunque en cierto modo el juego tenía un mejor balance que el de **X68000**.
Como opción de replay, una vez concluido el juego aparecía un modo de time attack, para completar las fases en el menor tiempo posible.
Las versiones americana y europea contenían extras no incluidos en la japonesa, como una galería de arte de **Ayami Kojima** y una entrevista a los programadores.









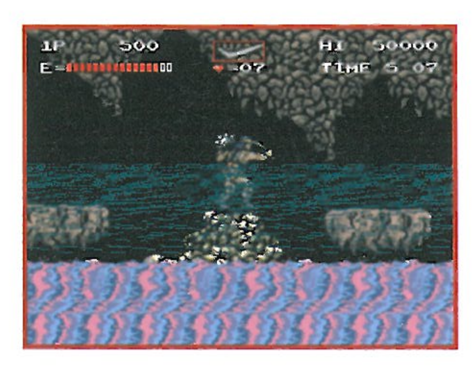
Nombre occidental: Haunted Castle
Nombre japonés: Akumajo Dracula
Año de salida: 1988 **Sistema:** Arcade
Año histórico: 1691

Simon Belmont

Haunted Castle, al igual que los otros títulos de la saga con periodo en 1691, nos narra las aventuras de Simon Belmont, seguramente el más legendario cazador de vampiros de todos los Belmont. En este caso particular, Drácula rapta a la mujer de Simon Belmont.



Konami decidió programar un arcade basado en las aventuras de Simon Belmont, aunque sin usar el nombre de ***Castlevania***. Un arcade que se llamaría ***Akumajo Dracula***, más conocido en occidente como ***Haunted Castle***. El juego salió en su versión japonesa y occidental en 1988. Como siempre el arma principal de Simon es el látigo, pero podíamos conseguir también una Morning Star (Estrella de la mañana, una cadena con una bola de pinchos en un extremo) y una espada. Tampoco faltan las clásicas armas secundarias como la cruz, el reloj que para el tiempo, el boomerang, la bomba y la antorcha.
Otro aspecto destacable es que recogíamos los corazones que nos permitían usar las armas secundarias al derrotar enemigos, no existen los clásicos candelabros que nos daban los items. ***Haunted Castle*** se desarrolla a lo largo de 6 difíciles niveles, donde no faltará la fase de la torre del reloj o enemigos finales de clásicos del terror como Frankenstein.
Gráficamente el juego era espectacular para la época, como es normal muy superior a las versiones de 8 bits, destacando el tamaño de los personajes y los detallados escenarios. La música también es destacable, ya que en ***Haunted Castle*** encontraremos los origines de muchas de las melodías que irán apareciendo en la saga ***Castlevania***.





Nombre occidental: Castlevania II: Simon's Quest
Nombre japonés: Akumajo Dracula II: The Accursed Seal
Año de salida: 1987/1988 **Sistema:** Famicom Disk System / NES
Año histórico: 1693

Simon Belmont

Dos años después de derrotar a Drácula, Simon Belmont comienza a sentir dolor en todo su cuerpo, provocado por las heridas que sufrió en el combate contra el señor de las tinieblas, unas heridas que no cicatrizan, algo a lo que llaman la maldición de Drácula, algo que lo mata poco a poco. Una noche, una bella doncella le avisa sobre la maldición, y le informa que para curarse debe conseguir las cinco partes del conde Drácula y una vez las tenga tiene que quemarlas en el castillo del mismo, para acabar de una vez por todas con el príncipe de las tinieblas.

Simon Quest es la secuela de ***Castlevania*** para **Nes** y es el primer juego de la saga con fuertes elementos de rpg, algo que lo hace único. ***Simon Quest*** no ofrece un desarrollo lineal, tenemos que visitar zonas hablando con las gentes del lugar, descubrir dónde están las partes de Drácula y comprar mejores látigos para poder derrotar a los enemigos, que a lo largo de la aventura son cada vez más fuertes y rápidos. Una de las novedades más interesantes de este juego es el efecto de día y noche. En ***Simon Quest*** el tiempo transcurre y eso es algo que tenemos que tener en cuenta, ya que de día encontraremos más gente en las poblaciones, podemos entrar en las casas e iglesias y los enemigos son más débiles, todo lo contrario que la noche, donde los enemigos serán más temibles, los aldeanos estarán recluidos en sus casas y no podemos reponer con tanta facilidad nuestra energía.
También es novedoso el inventario, que nos permite cambiar de arma y utilizar items que nos permitirán solventar enigmas para avanzar en nuestra aventura.
En el apartado técnico, el juego supera gráficamente a la anterior entrega de **Nes**, aunque eso sí, los escenarios son más repetitivos pero están acompañados por una fantástica banda sonora, en la que destaca el genial tema Bloody Tears. Un magnífico ejemplo de cómo realizar un juego de acción con grandes dosis de aventura y rpg, imprescindible para los fans de ***Castlevania***.









Nombre occidental: Castlevania: Harmony of Dissonance
Nombre japonés: Castlevania: Byakuya no Concerto (Concerto of the Midnight Sun)
Año de salida: 2002 **Sistema:** Game Boy Advance
Año histórico: 1748

Juste Belmont

Juste Belmont, descendiente directo de Simon Belmont, y su compañero Maxim Kischine son dos guerreros entrenados que esperan el honor de recibir el legendario látigo Vampiro Killer. El honor recae al final en Juste y un defraudado Maxim decide iniciar una expedición para entrenarse y mejorar.
Dos años después, Lidie Erlanger, amiga de la infancia de Maxim y Juste es secuestrada. En su búsqueda, Juste Belmont se reencuentra con Maxim, que ha perdido la memoria de lo que le ha pasado en los dos últimos años y parece estar gravemente herido. Maxim cree recordar que Lydie se encuentra en un castillo, que parece ser el de Drácula. Juste inicia la búsqueda mientras Maxim promete que le acompañará cuando se recupere un poco de las heridas.
Juste se adentra en el castillo, donde se enfrenta a las fuerzas de Drácula, como la Muerte, que desconocen también el paradero de Lydie, que puede ser un perfecto sacrificio para la vuelta a la vida del señor de la noche.
Sucede que Maxim fue poseído por Drácula, y con la poca resistencia que le quedaba escondió a Lydie en otra dimensión del castillo, creada por su mente para protegerla. Juste, además de rescatar a Lydie, tiene que luchar contra su propio amigo para liberar su mente de la posesión de Drácula y de paso recuperar las partes que componen al mismo, para poder derrotarlo en su verdadera forma de una manera definitiva.

Castlevania Harmony of Dissonance es el primer juego de la saga que adopta el nombre occidental de ***Castlevania*** para la versión japonesa. El equipo de programación es el mismo que se encargó de ***Symphony of The Night***, algo que notaremos en el diseño de la aventura y la jugabilidad. En ***Harmony of Dissonance*** se incluye un nuevo sistema de combate, en el que recolectando libros de hechizos, podemos mezclar las armas secundarias con ellos para obtener distintos efectos. De esta manera tendremos magia de ataque, defensa o invocaciones. Además, no faltarán los clásicos ítems de ayuda y equipamiento, aparte de la posibilidad de conseguir extraños objetos que podemos coleccionar en una habitación dedicada para tal fin. Otro aspecto destacable es que iremos investigando dos castillos a la vez, algo que puede ser confuso en un principio, pero que da un toque de estrategia a la hora de querer completar el mapa al 200 %. Gráficamente el juego es una maravilla, supera en todos los aspectos a la anterior entrega para **GBA**, con un colorido más brillante, decorados más variados y animaciones más conseguidas. Desgraciadamente esto tuvo un precio, la música no brilló a la misma altura, bajándose de calidad, aunque eso sí, hay que destacar la excepcional versión arrange de la música del juego que aparece en los créditos al completarnos el juego. Otro aspecto que no me acaba de gustar es la excesiva facilidad, un auténtico juego de niños en comparación con ***Circle of the Moon***, eso sí, es de agradecer que tenga varios finales diferentes, algo que alarga la vida del juego considerablemente.











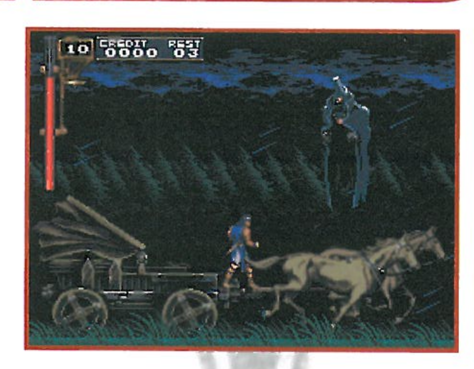




Nombre occidental: Lanzamiento exclusivo en Japón
Nombre japonés: Akumajo Dracula X: Chi no Rondo
Año de salida: 1993 **Sistema:** PC Engine Super CDROM 2 System
Año histórico: 1792

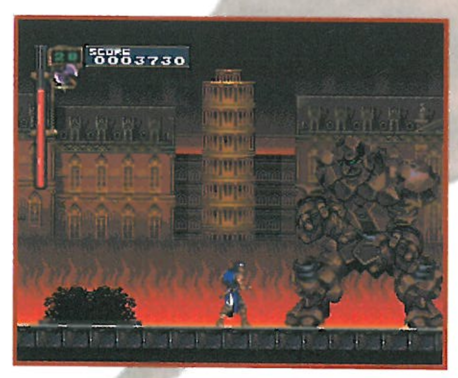
Richter Belmont — **María Renard**

El mago oscuro Shaft, busca con locura dominar el mundo y para cumplir su objetivo, no duda en iniciar un ritual con el sacrificio de una bella mujer para revivir al poderoso conde Drácula. Éste, una vez despierto, sólo piensa en vengarse de los Belmonts y manda secuestrar a sus seres queridos, para intentar cegar con la rabia el poderoso instinto justiciero de los Belmont.
Una noche, Annet, la prometida de Richter Belmont, es secuestrada junto a su hermana María Renard y varios aldeanos más, por las fuerzas de la oscuridad de Drácula.
Richter, armado con el legendario látigo, inicia la búsqueda de sus amigos y de paso para acabar de una vez por todas con el príncipe de las tinieblas.





Dracula X: Rondo Of Blood para **PC Engine Duo** es uno de los mejores juegos de la saga de **Konami**.
Sólo con ver la impresionante intro con imágenes al más puro estilo manga, escuchar la excepcional banda sonora con calidad CD y empezar a jugar la increíble escena del prólogo, en la que cabalgamos en una carreta a la búsqueda del castillo de Drácula y somos atacados por la muerte, te dan a entender que estamos ante un juego especial.
No en vano, el equipo responsable de **Dracula X**, son los mismos que crearían el posterior ***Symphony of the Night***.
Esta nueva entrega incorpora un cambio de estilo respecto al anterior ***Super Castlevania 4*** de **Super Nintendo**. Richter sólo puede usar el látigo hacia delante, no puede atacar en las diagonales ni hacia arriba. Tampoco se puede balancear y dejar el látigo muerto como protección. En cambio Richter tiene un nuevo movimiento evasivo, un salto mortal hacia atrás y la posibili-









dad de realizar súper ataques con las armas secundarias, todo un espectáculo. También se han añadido fases secretas en muchos niveles, que nos permitían jugar en escenarios alternativos. Otro aspecto destacable, es que si rescatamos a Maria Renard de las garras de Shaft durante la segunda fase, la podemos seleccionar como personaje principal.
Técnicamente el juego es una maravilla, los gráficos son sensacionales, estilo manga, en total oposición al estilo gótico y oscuro de ***Super Castlevania 4***.
Se incluyeron multitud de nuevos tipos de enemigos y la animación de los personajes es perfecta.
La música es sublime, con banda





sonora grabada en CD y los efectos sonoros generados por la consola no se quedan atrás.
La jugabilidad está muy cuidada, el control es perfecto y la dificultad muy ajustada.
Para terminar, sólo opinar que estamos ante uno de los mejores juegos de toda la saga, el inicio de un nuevo estilo, un juego en el que ver cada nuevo escenario y enemigo es un espectáculo.
Esperemos que **Konami** lo saque algún día en algún recopilatorio como el ***Chronicles***. Sería una auténtica pasada disfrutar de este genial juego, que sólo apareció en el mercado japonés.

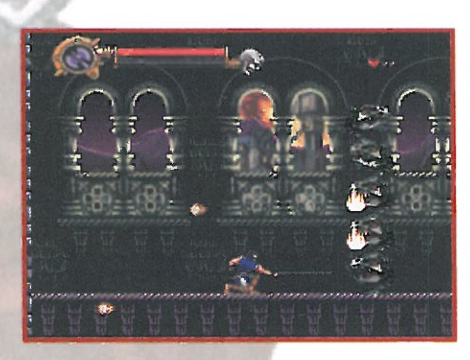


Nombre occidental: Castlevania: Dracula X / Vampire Kiss (Europa)
Nombre japonés: Akumajo Dracula XX
Año de salida: 1995 **Sistema:** Super Famicom / SNES
Año histórico: 1792

Richter Belmont

Akumajo Drácula XX es en sí, un remake de ***Rondo of Blood*** para **SuperNes**, o sea que la historia es prácticamente la misma, siendo la oficial la del juego de **PC-Engine Duo**. Se echa en falta la desaparición de Shaft del elenco de enemigos.
El juego fue gran decepción para los fans de ***Castlevania***, ya que no logró capturar el estilo de ***Rondo of Blood***, cambiándose el diseño de las fases, mucho más aburridas y predecibles.
Gráficamente el juego no es malo, el efecto de fuego de la primera fase es sensacional, pero el problema principal está en la falta de detalles.
Los escenarios son repetitivos, no tan recargados como los del juego original en que está basado.
También los poderes han sido modificados, no podemos jugar con María y el carisma de los personajes queda reducido por un diseño más occidental de los mismos.
La música, a pesar de no ser calidad CD, es exquisita, las guitarras acústicas de la primera fase son impresionantes.
En fin, un remake que no alcanza el nivel de calidad del original en el que esta basado, pero que en está ocasión sí que apareció en versión americana y europea.











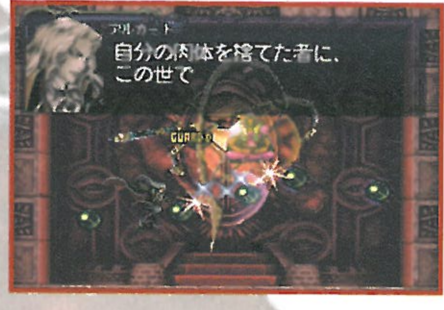
Nombre occidental: Castlevania Symphony of the Night
Nombre japonés: Akumajo Dracula X: Gekka no Yasoukyoku
Año de salida: 1997 **Sistema:** PlayStation
Año histórico: 1797

Adrian Farenheights Tepes (Alucard)

Han pasado cinco años desde que Richter Belmont pusiera punto y final al maléfico plan de Drácula y Shaft, y uno desde que desapareciera sin dejar rastro. Su cuñada, María Renard, no puede esperar más y decide partir en su búsqueda. Poco tardaría en encontrar Castlevania, el castillo de Drácula que supuestamente no debía aparecer de nuevo hasta 1892. Con las fuerzas diabólicas creciendo y la ausencia del único Belmont que puede hacer frente a esta amenaza, Alucard es despertado de su letargo para ocupar su lugar en la balanza entre el bien y el mal. Ahora, Alucard y María deben descubrir quién es el misterioso hombre que se autoproclama "amo del castillo" y acabar con él si es necesario.

Hablar de ***Nocturne in the Moonlight*** es hablar de un juego de culto y del mejor ***Castlevania*** de toda la saga (que me perdonen los fanáticos de juegos de corte clásico como ***Castlevania III***, ***IV*** y ***Rondo of Blood***). Ésta era la primera vez que alguien no descendiente de la familia Belmont protagonizaba un ***Castlevania*** (aunque algún no-Belmont ha compartido protagonismo en alguna ocasión). Lo que en un principio se podía interpretar como un sacrilegio, tenía una clara explicación: renovación total. Empezando por el protagonista, si querían que tuviera cientos de armas y escudos, no sería lógico que fuera un Belmont, pues éstos siempre usan el látigo Vampire Killer (salvo contadas excepciones). Entonces, si no era un Belmont ni usaría látigo ¿quién mejor para ocupar el puesto de prota que Alucard, el hijo de Drácula, que por sí mismo ya tiene poderes para derrotar a su padre? De paso, el hecho de ver una cara nueva, muy distinta a la de los cazavampiros, contribuiría al aire de renovación.
El aspecto más importante que precisaba cambiarse era el desarrollo, para adaptarlo a las exigencias del mercado, es decir, más fácil y mucho más largo (por suerte, no hicieron caso a quienes lo pedían 3D). **Konami** optó por dejar a un lado el clásico sistema arcade de la saga, para pasar a un estilo calcado al de ***Super Metroid***, con infinidad de localizaciones para explorar, posibilidad de volver sobre nuestros pasos y decenas de habilidades por conseguir. Entre ellas, podíamos encontrar las tres transformaciones que Drácula puede realizar: lobo, murciélago y niebla. Sin éstas y otras habilidades nos era imposible acceder a nuevas áreas, por ejemplo transformándonos en niebla podíamos traspasar cierto tipo de paredes.





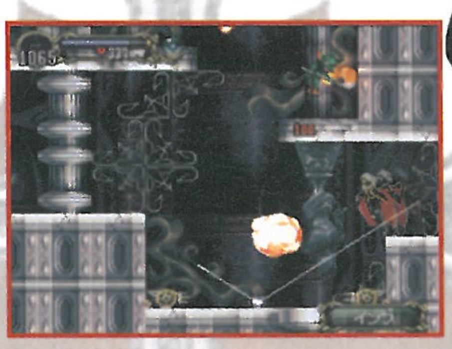
Por lo general, se nos entregaba una habilidad al vencer a un jefe de zona, así que los puristas del género podían considerar que finalizaban una fase cada vez que derrotaban a un *boss*.
El factor *RPG* entró en juego, pues Alucard ganaba experiencia a medida que derrotaba enemigos. La experiencia servía para subir niveles y así mejorar sus capacidades, convirtiendo a Alucard en un ser casi indestructible en los últimos minutos de la aventura.
De aquí viene la poca dificultad de este título, una virtud más que un defecto. Según el productor, ***Koji Igarashi*** (más conocido como ***IGA***), pretendía crear un juego del que pudieran disfrutarlo tanto los menos habilidosos como los más expertos jugadores de la saga, ya que en los anteriores títulos más de uno se quedó sin ver el final por

Final Stage



La primera fase representaba la batalia final de Richter con Drácula en ***Rondo of Blood***. Lejos de parecer una mera fase de transición, el juego media nuestras habilidades y ello repercutía en los valores iniciales de Alucard.

su elevada dificultad.
Al acabar el primer castillo y siempre y cuando obtuviéramos el objeto adecuado, un segundo castillo, esta vez invertido, se abriría a nuestro paso, duplicando así la duración. Conseguir todas las armas era una tarea prácticamente imposible, debido a la multitud de éstas y al escaso porcentaje con que los enemigos las dejaban caer.
La única mancha que empaña tanta perfección se podía encontrar en las secuencias de vídeo, muy inferiores a las de aquella época. Poco nos podíamos imaginar el juego que teníamos ante nuestros ojos al ver la secuencia de introducción, con aquel cutre-castillo sin texturas.

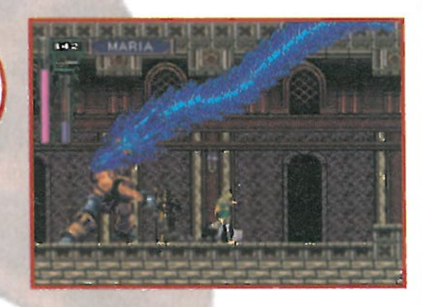


La pena es que, contrariamente al resto del mundo, vendió muy mal en Europa, debido principalmente al radicalismo de las revistas por las 3D.



Nombre occidental: Lanzamiento exclusivo en Japón
Nombre japonés: Akumajo Dracula X: Gekka no Yasoukyoku
Año de salida: 1998 **Sistema:** Sega Saturn
Año histórico: 1797

Alucard — **Richter Belmont / Maria Renard**



La versión de Saturn fue reprogramada por los de ***Konami Nagoya***, con esto ya decimos todo. Desde el primer enemigo, el juego ya sufría unas ralentizaciones de espanto y en la zona de la gran cascada, la cosa se salía de madre.
Además, todos los efectos de transparencias y transformaciones fueron sustituidos por tramas de píxeles, produciendo un efecto "cutre", ya que por software los podían haber creado.
No todo iba a ser malo, ya que lo que todos deseaban en la versión de ***PSX*** fue incluido: jugar con María. La lástima es que no tuviera historia, ni ella ni Richter, que también era seleccionable desde un principio, esta vez sin truco.





Se incluyeron nuevas localizaciones, bastante malas todo sea dicho, con unos enemigos fuera de lugar (¿qué pintaba ahí un árbol gigante, con pinta de película Disney de los 70?), pero bueno, no estaban de más y eran de agradecer.
Nuevas armas y remixes de temas famosos de la saga, completaban los extras.
La versión de **PSX** tenía calidad y la de **Saturn** tenía extras. Los japoneses podían decidir cuál comprar, pues el resto del mundo fue privado de la adaptación a **Sega Saturn**.

Nombre occidental: Castlevania: Circle of the Moon / Castlevania (Europa)
Nombre japonés: Akumajo Dracula: Circle of the Moon
Año de salida: 2001 **Sistema:** Game Boy Advance
Año histórico: 1830

Nathan Graves

En 1820, Drácula, no resucitado con todo su poder, es derrotado por Morris Baldwin, un descendiente de los Belmont y miembros de la familia Graves, que también tienen conexiones con la famosa familia de cazadores de vampiros. Después de derrotarlo, Morris comprende que si Drácula hubiese tenido todo su poder, no podrían haber hecho nada para detenerlo, así que decide entrenar a dos discípulos, uno de los cuales heredará el místico látigo de la familia Belmont. El primero de sus discípulos es su propio hijo Hugh, y el otro es Nathan, hijo de sus amigos los Graves. Los dos jóvenes se hacen amigos y se entrenan como grandes guerreros. A pesar de que Hugh es superior a Nathan, su padre decide entregar el látigo a este último, algo que su hijo no comprende. En 1830, Camilla, una servidora de Drácula, se levanta de su tumba y prepara el ritual para resucitar al príncipe de las tinieblas. Mientras tanto, Morris Baldwin y sus dos discípulos presienten el mal en el ambiente y deciden ir al castillo de Drácula a averiguar lo que está pasando. Camilla completa el ritual, justo antes de que entre Morris, junto a Nathan y Hugh, en la sala de ceremonias. Drácula, sin todo su poder, reconoce a quien le había derrotado 10 años antes y decide ganar tiempo creando un agujero por el que caen Nathan y Hugh. Morris es secuestrado por el Conde, que pretende drenar su poder para restaurar su enorme fuerza. Nathan y Hugh iniciarán la búsqueda por separado de Morris desde la parte baja del castillo. Hugh quiere probar que es superior a Nathan, pero casi hasta el final de la aventura no descubrirá que se ha equivocado, después de un combate entre los dos provocado por un hechizo de Drácula. Tras esto, Nathan buscará a Drácula y rescatará a Morris en el duelo final, donde alguien con la sangre de un Belmont volverá a vencer al mal.

Castlevania Circle of the Moon es el primer juego de la saga de **Konami** en visitar la nueva y potente portátil de **Nintendo,** la **Game Boy Advance**. El juego nos pone en la piel de un clásico Belmont, armado de un látigo, en un juego muy al estilo del sensacional ***Symphony of the Night,*** con esa mezcla explosiva de acción plataformera y RPG. Los cambios más significativos respecto a anteriores entregas estaban sin duda en el sistema de combate, incluyéndose el sensacional sistema de cartas llamado DSS, que nos permitía coleccionar cartas de atributo y acción, que podemos combinar en 100 diferentes habilidades o efectos como mejoras para el látigo, espadas, pistola, martillo, escudos mágicos, invocaciones, etc. Tampoco faltarán las clásicas armas secundarias, la cruz, las dagas, el agua bendita, el hacha y el reloj que para el tiempo. Técnicamente, el juego es muy bueno, destacando unos escenarios sensacionales pero extremadamente oscuros (te dejas la vista si no tienes una SP). Lo peor de ***Circle of the Moon*** es la animación del personaje, mucho mejor en las dos siguientes entregas para **GBA**. En el aspecto musical, el juego es una maravilla, mezclándose nuevas y bonitas creaciones con temas procedentes de ***Castlevania***, ***Castlevania 3: Dracula´s Curse***, ***Super Castlevania 4*** y ***Castlevania Bloodlines***. Por último, destacar el nivel de dificultad, muy alto si lo comparamos con otros títulos de la saga, algo de agradecer y que eleva notablemente la duración de ***Circle of the Moon***. En definitiva, un gran comienzo para la saga en **GBA**.













Nombre occidental: Castlevania: Legacy of Darkness
Nombre japonés: Akumajo Dracula Mokushiroku Gaiden: Legend of Cornell
Año de salida: 1999 **Sistema:** Nintendo 64
Año histórico: 1844

Cornell | **Henry Oldrey**

La alianza formada por la muerte, Gilles De Rais y la bruja Actrise, comienzan los preparativos para resucitar a Drácula de su tumba, usando el sacrificio de una joven mujer. Nuestro héroe Cornell, un hombre bestia con el poder de transformarse en lobo, regresa a su pueblo después de pasar un año fuera de casa entrenando. Al llegar, queda paralizado al ver su pueblo totalmente arrasado por las fuerzas del mal y por si fuera poco, su hermana Ada y otros vecinos han sido raptados. Durante su búsqueda, descubre que su hermana iba a ser sacrificada para la resurrección total de Drácula. También se entera que Ortega, uno de sus mejores amigos y perteneciente a su misma raza, está aliado con los seguidores del conde. Con sus habilidades de hombre-lobo, Cornell inicia el rescate de su hermana, mientras investiga quién está detrás de todo esto.

Castlevania Legacy of Darkness es la segunda entrega para **Nintendo 64** de la famosa saga de **Konami**, que en realidad es un capítulo de introducción a la historia del primer juego, recalcándose la importancia del personaje de Cornell, que permite, sin quererlo, la total resurrección de Drácula. También tendremos la posibilidad de jugar con Henry Oldrey al completar el juego en una serie de misiones de rescate, que nos darán acceso a Reinhardt y Carrie como personajes seleccionables, transformando el juego en un calco de la primera entrega. El juego en sí utiliza el mismo motor gráfico 3D que ***Castlevania 64***, al igual que muchas fases, aunque se incluyen nuevos escenarios. Una nueva opción, era la de poder jugar con el cartucho de mejora de resolución de **Nintendo**, algo no muy recomendable, ya que a pesar de que el juego gana en resolución, pierde en fluidez notablemente. En esta nueva entrega, teníamos la posibilidad de transformarnos en hombre lobo, aprovechando al máximo los poderes de Cornell y el típico armamento secundario de la saga, como la cruz, el hacha, el cuchillo y el agua bendita. Tampoco faltaban los puzzles de la anterior entrega. En definitiva, un correcto juego, cuyo principal problema son las 3D, que no llegan a captar la esencia del auténtico ***Castlevania***, sobre todo a la hora de saltar plataformas, resultando frustrante a veces. Para mi opinión, la jugabilidad y carisma de las versiones de **N64** son muy inferiores a las entregas 2D de la saga.



Nombre occidental: Castlevania
Nombre japonés: Akumajo Dracula Mokushiroku - Apocalypse
Año de salida: 1999 **Sistema:** Nintendo 64
Año histórico: 1852

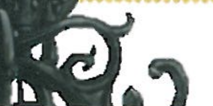
Reinhart Schneider | **Carrie Fenández**

Sobre 1852, la total resurrección de Drácula es un hecho, reencarnándose en el cuerpo de un joven. La muerte y Actrise esperan ansiosos su llegada. Mientras tanto, en algún lugar de Walachia, Reinhart Schneider ha crecido con la idea de honrar el legado de sus antepasados, los Belmont (la familia Belmont se ha dividido en muchas familias debido a los múltiples matrimonios, desviándose el apellido, como en el caso de los Schneider, Baldwins o Graves). Armado con el látigo de sus antepasados, Reinhart se prepara para luchar contra las fuerzas oscuras del Conde Drácula, junto a él está su amiga Carrie Fernández, una poderosa hechicera, descendiente de Sypha Beldades. Juntos se lanzan a la aventura, en la que investigan castillo tras castillo, para encontrar al verdadero Drácula.

Castlevania para **Nintendo 64** es la primera versión de la saga de **Konami** totalmente 3D. El resultado no fue totalmente satisfactorio, quedando muchos fans decepcionados, pero en fin, tampoco es un mal juego, ya que incluye nuevos elementos, como enigmas a lo ***Resident Evil*** y vuelve el efecto de la noche y el día (ya visto en ***Simon's Quest***), que afectan de una manera clave el desarrollo de nuestra aventura. Gráficamente el juego no está nada mal para una **Nintendo 64**, destacando algunos jefes finales. La música no está a la altura de las entregas 2D, pero cabe destacar la genial versión en violín del tema principal de ***Drácula X Rondo of Blood*** de **Turbo Duo.**







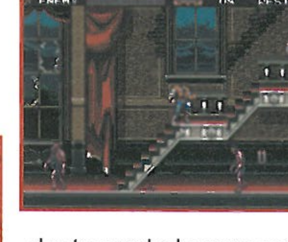






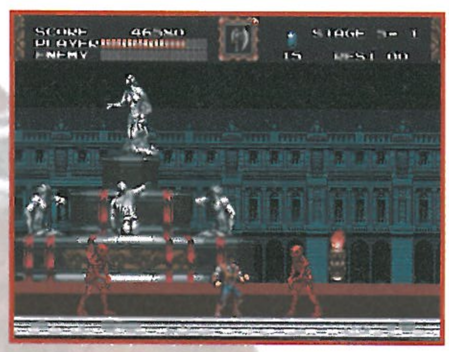
Nombre occidental: Castlevania: Bloodlines / The New Generation (Europa)
Nombre japonés: Akumajo Dracula: Vampire Killer
Año de salida: 1994 **Sistema:** Mega Drive
Año histórico: 1917

John Morris — **Eric Lecarde**

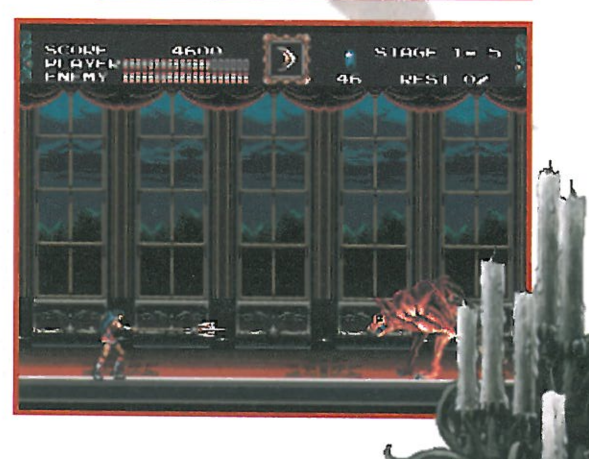


La historia de ***Castlevania Bloodlines*** se remonta al año 1897, tomando algunas referencias de la novela ***Drácula*** de **Bram Stoker**, pero con más que sutiles cambios. Un hombre llamado Quincey Morris (un Belmont de sangre), clava una estaca (en la novela son cuchillos) en el corazón de Drácula, con la ayuda de su amigo Jonathan Harker. Su hijo John Morris y su amigo Eric Lecarde son testigos de la muerte del conde y también de la de Quincey, por culpa del príncipe de las tinieblas. Los dos jóvenes nunca hablaron del incidente, pero tenían la sensación de que un día lucharían contra este demonio. 20 años más tarde, una bruja llamada Drolta Tzuentes, resucita accidentalmente a Elizabeth Bartley, una mujer que fue asesinada tras descubrirse que era una poderosa vampiresa sobrina del conde Drácula. En su retorno, se dedica a viajar alrededor de Europa, agrupando a las fuerzas de la oscuridad para resucitar a Drácula, cuyo cuerpo es trasladado a Inglaterra, lugar en el cual prepararan el ritual para su regreso. Es en este momento cuando John Morris tiene que coger el legendario látigo de la familia Belmont e iniciar la caza de los vampiros, pero no estás sólo, su compañero Eric Lecarde, descendiente español de cazavampiros le acompaña en su aventura, sobre todo para vengarse de Elizabeth, que transformó a su amada Gwendolyn en una vampiresa.

Castlevania Bloodlines es la única versión de esta fantástica saga que apareció para **Megadrive**. En esta nueva entrega tendremos la posibilidad de seleccionar dos personajes, John Morris, armado con el clásico látigo y Eric Lecarde, nuestro compatriota que va armado con una poderosa lanza. Según a quien escogiéramos como personaje principal variaban levemente los escenarios, debido a las diferentes características de los personajes.
Como ejemplo, John sólo puede atacar hacia delante (excepto en el salto) y tiene la posibilidad de balancearse con el látigo, mientras Eric puede dirigir el ataque de su lanza a cualquier dirección y realizar supersaltos. En esta ocasión las armas auxiliares se han limitado a 3, el boomerang, el hacha y el agua bendita, que se podrán usar con distintos niveles de potencia. El arma principal podía aumentarse de fuerza hasta 3 niveles, en el máximo nos permitía realizar un devastador ataque final. Otra curiosidad es que se cambiaron los clásicos corazones que gastamos al usar armas secundarias por joyas.
La aventura se desarrolla a lo largo de seis largos niveles, en los que recorreremos gran parte de la geografía europea, algo que rompe con el clásico canon de la saga, que localiza todos los niveles en el castillo de drácula y sus alrededores.
Hablando del apartado técnico, ***Castlevania Bloodlines*** muestra unos gráficos muy buenos para la consola de **Sega**, destacando sobre todo los fenomenales efectos gráficos que incluyeron los magos de **Konami**, entre los que destacan rotaciones, reflejos o los sensacionales jefes finales. La música no se queda atrás, y aprovecha de maravilla los escasos recursos de esta consola, destacando la sensacional melodía de la primera fase, que cuenta con un maravilloso *arrange* en el CD de música ***Drácula Battle 2***. En definitiva, un gran juego que, a pesar de no llegar a la calidad y carisma de otras entregas, es imprescindible para los amantes de esta saga.









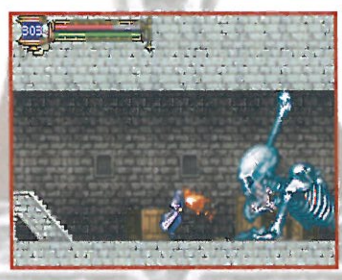
Nombre occidental: Castlevania: Aria of Sorrow
Nombre japonés: Castlevania: Gyougetsu no Enbukyoku
Año de salida: 2003 **Sistema:** Game Boy Advance
Año histórico: 2035

Soma Cruz

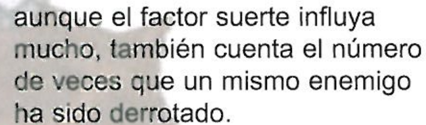
En 1999 un grupo de guerreros lograron derrotar a Drácula y confinar su castillo en un eclipse solar.
En 2035 se dará el primer eclipse solar completo del siglo XXI. Soma Cruz, un estudiante de intercambio que pasa un año en Japón, irá junto a su amiga Mina al santuario Hakuba para ver mejor el eclipse. Lo que no saben es que ese santuario guarda una cierta relación con los eclipses desde hace siglos...
Al llegar, se ven transportados al castillo de Drácula, el mismo que fue confinado en 1999. Ahora Soma deberá encontrar la forma de escapar de allí.



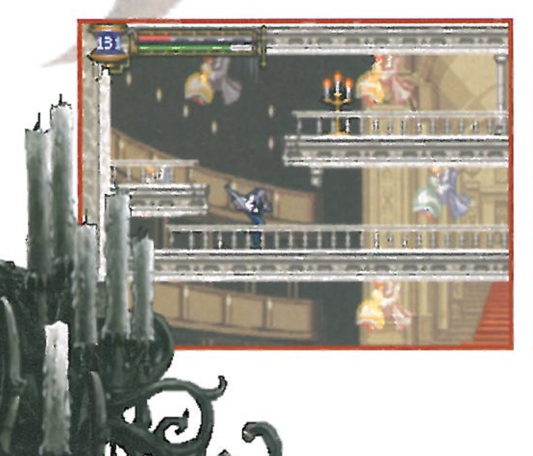








Desde que en 1997 la saga ***Castlevania*** cambiara su planteamiento hacia un enfoque más al estilo de un ***Metroid*** (exceptuando los de **Nintendo 64**) varios han sido los intentos de repetir el éxito del ***Symphony of the Night***.
Aunque ***Circle of the Moon*** y ***Harmony of Dissonance*** tenían parte del espíritu del juego de PSX siempre les faltaba algo. Esta vez no es encontramos antes un juego que mezcla elementos de las dos anteriores entregas de **GBA** y del propio ***Symphony***.
Como es de suponer, el sistema de juego sigue siendo "a lo ***Metroid***", es decir, un gran mapeado dividido por zonas, en el que tendremos que encontrar ciertos objetos que nos den nuevas habilidades para poder seguir avanzando.
También está presente el sistema de subir niveles y armas que popularizó ***SotN***, aunque seguimos sin poder usar las dos manos como hacía Alucard.
Estas habilidades son llamadas almas y las que necesitamos para avanzar son del tipo plateado.
A excepción de algunas azules y plateadas, todas las almas las entregarán los enemigos al morir, algunos más fácilmente que otros. Y es que no es raro tener que eliminar a un mismo tipo de enemigo más de 100 veces para conseguir su alma, pues aunque el factor suerte influya mucho, también cuenta el número de veces que un mismo enemigo ha sido derrotado.
En total se pueden recolectar cerca de 120 almas. Para facilitar esta







GRÁFICOS	91 %
SONIDO	89 %
JUGABLE	94 %
TOTAL	93 %

tarea, el juego permite conectar dos **GBA** para intercambiarse almas, aunque eso sí, con un ingenioso sistema que impide la duplicación de éstas vía copia de la partida.

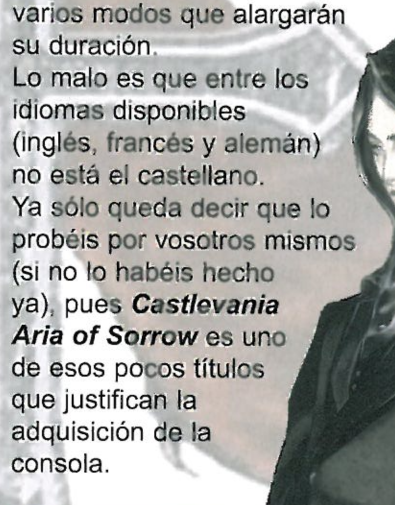
Hay cuatro tipos de almas, las plateadas ya mencionadas, las rojas, azules y amarillas.

Las rojas son del tipo proyectil y se activan pulsando arriba + disparo. Sirven principalmente para atacar, aunque alguna sirva de defensa.

Las azules son llamadas guardián y se activan pulsando R. La variedad de utilidades de estas almas es muy amplia, desde atacar, defender, correr, planear, invocar a familiares (alguno del ***Symphony*** está presente) o transformarse en murciélago.

Las almas encantadas tienen el color amarillo. Se activan automáticamente al equiparlas y al igual que las plateadas no consumen magia (las rojas y azules sí lo hacen). También tienen diversos usos, los más básicos mejoran las características de Soma y los más complejos le hacen andar bajo el agua o cambiar daño por dinero.

Los gráficos siguen en la línea del ***Harmony of Dissonance***, es decir muy buenos. No obstante ambos juegos comenzaron a ser programados al mismo tiempo.



Si por algo fue criticado el ***HoD*** era por su banda sonora, por debajo de la del ***Circle of the Moon***. En esta entrega, **Konami** ha puesto especial cuidado en el aspecto musical y la verdad es que no creemos que nadie se sienta defraudado.

Al acabarse el juego con un buen final aparecerán varios modos que alargarán su duración.

Lo malo es que entre los idiomas disponibles (inglés, francés y alemán) no está el castellano.

Ya sólo queda decir que lo probéis por vosotros mismos (si no lo habéis hecho ya), pues ***Castlevania Aria of Sorrow*** es uno de esos pocos títulos que justifican la adquisición de la consola.











Nombre occidental: Castlevania Resurrection
Nombre japonés: Akumajo Dracula Resurrection (Provisional)
Año de salida: Cancelado **Sistema:** Dreamcast
Año histórico: 1666



Sonia Belmont | Víctor Belmont

Castlevania Resurrection era el título con el que **Konami América** pretendía resucitar la saga, esta vez en **Dreamcast**. La verdad es que viendo el "éxito" que tuvieron los Contra de **PSX** y **Saturn** al dejarlos en otras manos, no era de extrañar que todos temieran lo peor al conocer que estaba siendo programado por **Konami América** (aunque había gente del ***Symphony*** implicada en el proyecto). Además, el hecho de ser 3D no hacía presagiar nada bueno, debido a la experiencia de ***Castlevania 64***.





Después de varios retrasos, al año y medio de ser anunciado decidió cancelarse, según **Konami** "por no ser un juego de acción pura".

Los protagonistas eran Sonia y Víctor Belmont, cada uno de una época distinta, transportados en el tiempo hasta 1666 para combatir con la amenaza de una condesa que pretende traer a Drácula a través de un portal oscuro.

Otros títulos relacionados con Castlevania



Nombre occidental: Kid Dracula (Sólo llegó en GameBoy)
Nombre japonés: Akumajo Special: Boku Dracula Kun
Año de salida: 1990 / 1993
Sistema: Famicom / Game Boy

Dracula Kun

Los ***Akumajo Special: Boku Dracula Kun*** (también conocidos por ***Dracula Kid***) son juegos que parodian directamente a los ***Castlevania***. Se trataban de divertidos juegos de plataformas, en los que un Drácula, que poco tiene que ver con el que todos conocemos, tenía que librarse de Garamoth, una especie de dinosaurio que le estaba haciendo la puñeta. Para ello, contaba con los poderes clásicos de Drácula, aunque antes debía recuperarlos.





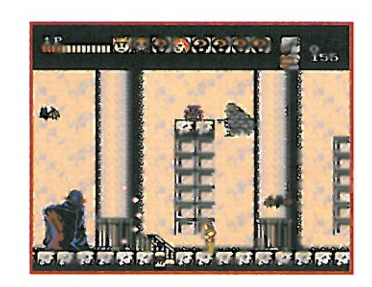




Nombre occidental: Lanzamiento exclusivo en Japón
Nombre japonés: Wai Wai World / Wai Wai World 2: SOS! Parsley Castle
Año de salida: 1988 / 1991
Sistema: Famicom

Konami Man y Girl / Personajes de Konami | Rick / Personajes de Konami

Si hubo alguna saga que parodiara más a los juegos de **Konami** que ***Parodius***, ésa era ***Wai Wai World***. La primera entrega se trataba de un juego de acción en el que nuestros dos personajes debían ir rescatando a los de **Konami**, ya que habían sido raptados. A medida que se iban rescatando, pasaban a ser manejables. ***Wai Wai World 2: SOS! Parsley Castle***, ganó en gráficos y jugabilidad, gracias al modo de dos jugadores. En lugar de tener que rescatarlos, los personajes ya estaban seleccionables desde un principio, aunque sólo podíamos manejarlos por un tiempo limitado al coger un ítem. En los dos se hallaba una fase parodia de ***Castlevania*** y, por supuesto, Simon Belmont era uno de los personajes manejables en ambos juegos.









Otras versiones de Castlevania

La fama que tuvo **Castlevania** en sus inicios, fue suficiente para que fuera convertido a otros ordenadores o sistemas de juego, siendo algunas de éstas bastante malas si la comparábamos con el juego de **NES**.

PC (DOS)

Se podría decir que es una no muy afortunada conversión de **NES,** por mucho que los **IBM PC** o compatibles pudieran tener 16 bits. No era precisamente un juego fluido y los gráficos no llegaban a ser todo lo bueno que podrían (estando algo por debajo y todo). En lo que es sonido... ejem... El "maravilloso" (remarquemos las comillas en maravilloso) *speaker* reproducía los pitidos que conformaban la música y *FX*, eso quien no tuviera una -ya mítica- tarjeta de sonido **Adlib**.



AMIGA

La versión para este genial ordenador fue algo más decente y acertada. Los gráficos eran buenos (en su mayoría fueron redibujados) y la música no flaqueaba, siendo bastante digna. Fallaba realmente en su manejo, pues se reducía al movimiento del personaje y a un botón de acción. La respuesta al presionar el botón hasta realizar el ataque era bastante mala, pudiéndonos hacer perder nuestra valiosa vida en un descuido. El salto se realizaba pulsando la tecla de arriba (¡como en ***Vampire Killer***!) y lanzar el arma secundaria dejando apretado un tiempo el botón de acción (que con su consiguiente tardanza, hacía que lanzases un proyectil cuando ya no lo necesitabas).



COMMODORE 64

Este ordenador también tuvo su versión de ***Castlevania***, aunque si en aquellos tiempos poseías la **NES**, lo lógico era olvidarse de la versión de **C64** y disfrutarlo en la consola de **Nintendo.** Aunque la música era su punto fuerte, los gráficos caían en picado y el juego compartía básicamente el mismo sistema de control del **Amiga**, y, por consiguiente, sus mismos fallos.



Vs. CASTLEVANIA

Nintendo tenía unas máquinas con doble monitor para poder jugar dos jugadores a la vez (si el juego lo permitía). Con este título los jugadores se alternaban, y podían disfrutar del mismo juego visto en **NES**, con mínimos cambios en la paleta de color del juego y con una dificultad más elevada.

PLAYCHOICE 10

¿Quién no habrá jugado a esas máquinas que te daban varios juegos a elegir (10, por eso se llama **Playchoice 10**) y podías alternar entre éstos mientras tuvieses tiempo? Al ser básicamente una **NES**, los juegos eran con pocas diferencias los mismos, y entre famosos títulos, el ***Castlevania*** también estaba para elegir.

CASTLEVANIA Y LOS MÓVILES

De reciente aparición en el país del manga, los videojuegos y el sushi. Los japoneses poseen un ***Castlevania*** para todo móvil afortunado que pueda tenerlo entre sus chips (o que sus dueños quieran descargárselo). Mientras tanto, nosotros seguiremos con nuestra serpiente, o al menos aquellos que tengan móviles más humildes.





TIGER Y EL CAZAVAMPIROS

Tiger es una empresa dedicada a la fabricación de aquellas divertidas maquinitas tipo **Game & Watch** de **Nintendo.** Hicieron dos maquinitas basadas en las saga ***Castlevania***, siendo una del ***Simon's Quest*** y la otra en el ***Symphony of the Night***, obviamente no daban tanto juego como las versiones de consola. En versión reloj de pulsera, también se lanzó ***Simon's Quest.*** Esta compañía también lanzó su propia *Handheld* o consola portátil, llamada **Game.com**, que tuvo una vida bastante fugaz, aunque llegó a tener en desarrollo una conversión del ***SOTN***, el cual fue cancelado cuando estaba en una fase de desarrollo algo avanzado, pero como hemos dicho fue cancelada al ser la máquina un fracaso.







El futuro de la saga: Castlevania Lament of Innocence

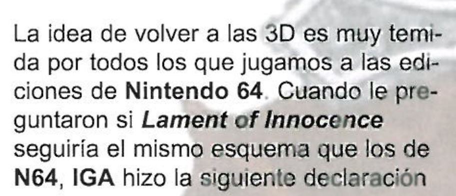






Todos esperábamos impacientes la llegada del E3 para comprobar qué tal era el nuevo ***Castlevania*** para **PS2**. El productor de ***Lament of Innocence*** es **Koji Igarashi** (conocido como **IGA**), responsable directo de la saga a partir del ***Symphony of the Night*** (exceptuando ***Circle of the Moon***, juego desarrollado por **Konami Kobe**).

La idea de volver a las 3D es muy temida por todos los que jugamos a las ediciones de **Nintendo 64**. Cuando le preguntaron si ***Lament of Innocence*** seguiría el mismo esquema que los de **N64**, **IGA** hizo la siguiente declaración



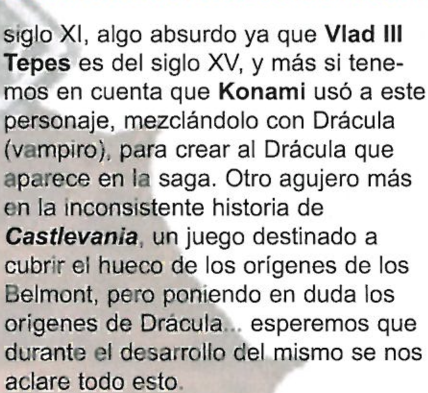






"olvidaos de esos juegos"... ¡ufff!, ya podíamos respirar tranquilos. Por fin, en el E3 se pudo ver una demo jugable, y las primeras impresiones que ésta causó fueron magníficas.
El sistema de juego se asemeja a una mezcla entre ***Rygar*** y ***Devil May Cry***, trasladado a las enormes habitaciones y exteriores de Castlevania (el castillo de Drácula).
Cuenta con dos botones de ataque para realizar secuencias de golpes, además del botón de arma especial (crucifijos, agua bendita...).
El sistema de combos es bueno, pudiendo empezar por el aire y siguiendo en el suelo.
Combinando ciertos objetos con otros, se obtienen diversos efectos mágicos, que mejorarán la eficacia del látigo, ejecutarán magias de ataque o darán habilidades especiales (algo parecido a lo visto en ***Harmony of Dissonance***).

El problema viene en la trama. Ésta se basa en la historia de Leon Belmont, el primero de la familia en enfrentarse a Drácula. El período de tiempo transcurre en el siglo XI, algo absurdo ya que **Vlad III Tepes** es del siglo XV, y más si tenemos en cuenta que **Konami** usó a este personaje, mezclándolo con Drácula (vampiro), para crear al Drácula que aparece en la saga. Otro agujero más en la inconsistente historia de ***Castlevania***, un juego destinado a cubrir el hueco de los orígenes de los Belmont, pero poniendo en duda los orígenes de Drácula... esperemos que durante el desarrollo del mismo se nos aclare todo esto.
Por si todo esto fuera poco, para aumentar la confusión se da el hecho de que Leon Belmont es capaz de utilizar magia, cuando se supone que los Belmont no podían hacer uso de ésta hasta que llegaron los descendientes de Trevor Belmont y Sypha Belnades (maga de ***Castlevania 3***).
Por si aún quedan dudas con respecto a la calidad de este título, recordemos unas declaraciones que **IGA** pronunció en el **Tokyo Game Show** del pasado año "Si por casualidad fuera a hacer un ***Castlevania*** en 3D, usaré la fórmula adecuada para hacer algo realmente imponente... mucho mejor que ***Castlevania 64***"
Aún es pronto para juzgar, esperemos a noviembre para ver el resultado final.





Datos y curiosidades de la saga

-Una de las curiosidades más geniales de Castlevania son los esqueletos de mono, un enemigo que nos lanza barriles, al igual que el mono más famoso de **Nintendo**, *Donkey Kong*.
-En ***Aria of Sorrow*** aparece un esqueleto llamado *Kicker Squeleton*. Si nos fijamos bien, es una parodia de ***Kamen Rider*** (***Masked Rider***), con el mismo pañuelo al cuello y el mismo ataque especial (*Rider Kick!*)
-En **Snatcher** para **Mega CD**, en el bar *Outer Heaven*, aparecía un personaje disfrazado de *Simon Belmont* y otro de *Drácula*.
-En el ***Contra Hardcorps*** de **Megadrive**,



escalando en cierto por cierto sitio en la tercera fase, hay un final secreto en el que nos enfrentamos a una especie de *Simon Belmont* en SD, con música de ***Castlevania*** incluida.
-En ***Sexy Parodius***, hay una fase temática referida a ***Castlevania*** en el que el *Final Boss* es la Medusa.
-En el *RPG* de **SNES** ***Robotrek*** (divertido *RPG* donde los haya) encontramos a un vampiro llamado *John Paul Belmont Prinky*
-Había una serie de animación en la que aparecía *Simon Belmont* que se llamaba ***N-Team*** (***Nintendo Team***), cutre, realmente muy cutre...
-Si tienes una partida grabada en tu *memory card* de ***Symphony of the Night*** y te enfrentas a *Psycho Mantis* en ***Metal Gear Solid***, observarás cómo éste te dice: -"Veo que te gusta ***Castlevania***".
-En ***los Castlevania de N64***, el enemigo final que te aparece en el jardín, tiene el nombre y aspecto cambiado en la versión europea y americana. En Japón se llamaba "el jardinero", y la razón de este cambio es intentar que no se asocie ese personaje a un típico asesino en serie.
-***Castlevania Harmony of Dissonance*** es el primer juego que adopta el nombre de ***Castlevania*** en su versión japonesa, país en el que se suelen denominar ***Akumajo Dracula***.
-En Japón el apellido *Belmont* es conocido como *Belmondo*.
-En ***Gambare Goemon 2***, *Simon Belmont* aparece en una de las casas del parque de atracciones. Incluso nos encontraremos en este juego a *Drácula* como un jefe final.
-*Simon* también aparece en ***Majutsushi***, un juego de *Mahjong* de **Konami** para **MSX** en el que aparecen otros famosos personajes de la compañía.



-Wingnut, uno de los personajes del ***Tournament Fighters*** de las tortugas ninja para ***SuperNes***, tiene en su ficha personal, como hobby, un juego llamado ***Castlevania 2095***.
-Buscando en la parte baja de la fase del colisseum del ***Castlevania Symphony of the Night***, nos encontraremos con los restos de la bestia infernal que nos persigue en ***Dracula X*** de ***Turbo Duo*** y ***Dracula XX*** de **SuperNes**.
-Uno de los escudos de *Alucard* en ***Symphony of the Night***, es exactamente igual al que podemos encontrar en la saga ***Gradius*** de **Konami**.
-*Drácula* aparece como personaje seleccionable en ***Krazy Racers*** de **Konami**, al igual que algunas músicas de la saga ***Castlevania***.
-En **Gokuiyou Parodius** de **Super Nes** podías jugar con *Kid Dracula*, aunque sólo en la versión japonesa.
-Las versiones de cartucho de ***Castlevania*** y ***Castlevania 2*** tenían mejor música que las de disquete.
-La versión japonesa de ***Castlevania III***, tenía gráficos y música más enriquecidos que las versiones occidentales, gracias a un chip propiedad de **Konami** que no estaba presente en los cartuchos americanos y europeos.

-El tema de las censuras y cambio de nombres en las diferentes versiones han afectado a multitud de entregas de la saga, lo del cambio de nombre lo veréis en cada artículo, de la censura os pondremos algunos ejemplos:
> Castlevania Bloodlines: la versión europea fue censurada, desapareciendo por ejemplo un cadáver devorado por cuervos en el primer nivel y cambiando el color rojo de la sangre por azul, para que pareciera agua.
> Symphony of the Night: llegaron a desaparecer algunos items en las versiones occidentales e incluso familiares, como una de las hadas y un demonio, no existentes en las versiones USA y PAL.
> Super Castlevania 4: el logo japonés sangraba, mientras que en las versiones occidentales se eliminó este efecto, igual que el color del agua en la fase de Frankenstein, sangre en la versión nipona y verde para los occidentales.
> Drácula XX: cuando moría el personaje principal en la versión japonesa salía un enorme chorro de sangre. En Occidente se cambió el color por el blanco.

-También está el tema de los *bugs*, en el que ***Symphony of the Night*** se lleva la palma:

Había un *bug* increíble, que descubrimos muchos de los que jugamos la versión japonesa para obtener el castillo invertido, que se conseguía realmente con las gafas que nos permitían ver quién controlaba a *Richter*. Como no sabíamos esto, justo al matar a *Richter* nos teletransportábamos con un ítem a la librería, apareciendo por arte de magia el castillo invertido.
Existe otro en que se bloquea el juego en una de las puertas rojas, si la traviesas por el lado que la máquina no prevé que vayas a ir, pues por el lado "correcto" aparece María detrás de la susodicha puerta.
Y el peor de todos, si destruimos la bola que controla a *Richter* al mismo tiempo que matamos a éste, podremos ir al segundo castillo. Pero si volvíamos al primero por el mismo sitio que nos lleva al segundo, ¡volvía a aparecer *Richter* plantándonos batalla!.
Estos fallos sólo fueron comprobados en la versión japonesa para **PSX**.

En ***Aria of Sorrow***, puedes subir a la zona donde está la muerte sin necesidad de usar el poder de caminar por encima del agua, todo ello realizando un salto doble que te cuele en una plataforma, en principio imposible de superar sin poder caminar por encima del agua. De esta manera, puedes ver la secuencia en la que *Julius Belmont* recupera la memoria, antes de ver la otra en la que está confundido y no recuerda quién es.

STAFF DEL ESPECIAL

Evil Ryu
Págs.: 50~53, 56~58, 64
Orikom
Págs.: 38, 39, 62
Real Yagami
Págs.: 36, 37, 45~47, 49, 54, 55, 59~61, 63
Zer0Sith
Pág.: 48

Coordinado por **Real Yagami**



Catálogo 2003

Accesorios complementarios informáticos



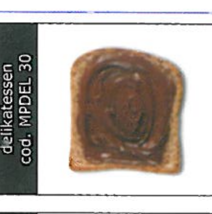
Accesorios Alfombrillas

Mouse Pads Delikatessen


delikatessen cod. MPDEL 70

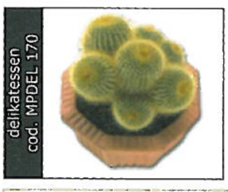

delikatessen cod. MPDEL 79

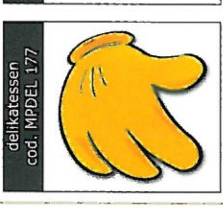

delikatessen cod. MPDEL 25


delikatessen cod. MPDEL 30


delikatessen cod. MPDEL 133


delikatessen cod. MPDEL 153


delikatessen cod. MPDEL 170


delikatessen cod. MPDEL 177


delikatessen cod. MPDEL 174


delikatessen cod. MPDEL 173


delikatessen cod. MPDEL 175

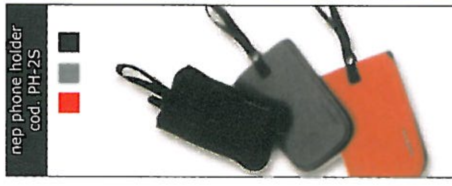

delikatessen cod. MPDEL 176

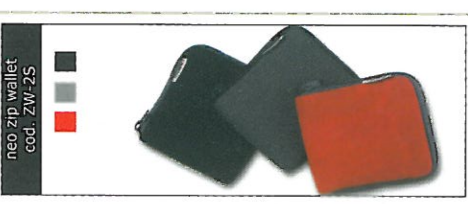
Accesorios

Varios


neo cd cod. CDB-2S

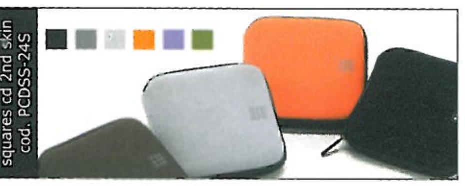

euro pocket cod. E2S-TS-V


nep phone holder cod. PH-2S


neo zip wallet cod. ZW-2S


round cd case 24 cd cod. PCD 24R


hard tech sc cases cod. PCD 24U

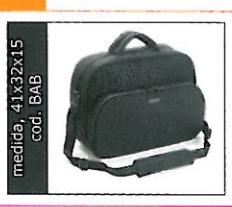

squares cd 2nd skin cod. PCDSS-24S


round cd 2nd skin cod. PCDSS-24R

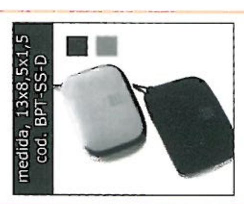
Accesorios

varios


medida, 31x38x16 cod. BBP


medida, 41x32x15 cod. BAB


medida, 40x29x16 cod. BACK


medida, 13x8,5x1,5 cod. BPT-SS-D


medida, 34x28x4 cod. BFL

Accesorios Mouse

Mouse Animals

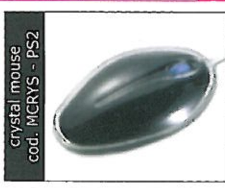
Accesorios Mouse


cod. MFROG - PS2 cod. MFROG - USB


cod. MPANDA - PS2 cod. MPANDA - USB


cod. MPIGGY - PS2 cod. MPIGGY - USB


cod. MPUPPY - PS2 cod. MPUPPY - USB


crystal mouse cod. MCRYS - PS2


cod. MINI - PS2 cod. MINI - USB

Deseo recibir los siguientes productos:

☐ cod.MPDEL 70 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.MPDEL 175 (5.30 €) ☐ unds.color	☐ cod.BBP (46.20 €) ☐ unds.	☐ cod.MPIGGYUSB (23.10 €) ☐ unds.
☐ cod.MPDEL 79 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.MPDEL 176 (5.30 €) ☐ unds.color	☐ cod.BAB (68.20 €) ☐ unds.	☐ cod.MPUPPYPS2 (19.80 €) ☐ unds.
☐ cod.MPDEL 25 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.CDB-2S (17.92 €) ☐ unds.color ☐ ☐ ☐	☐ cod.BACK (34.10 €) ☐ unds.	☐ cod.MPUPPYUSB (23.10 €) ☐ unds.
☐ cod.MPDEL 30 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.E2S-TS-V (5.10 €) ☐ unds.color ☐ ☐ ☐	☐ cod.BPT-SS-D (8.50 €) ☐ unds.	☐ cod.MCRYSPS2 (43.40 €) ☐ unds.
☐ cod.MPDEL 133 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.PH-2S (8.10 €) ☐ unds.color ☐ ☐ ☐	☐ cod.BFL (19.80 €) ☐ unds.	☐ cod.MINIPS2 (14.30 €) ☐ unds.
☐ cod.MPDEL 153 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.ZW-2S (11.83 €) ☐ unds.color ☐ ☐ ☐	☐ cod.MFROGPS2 (19.80 €) ☐ unds.	☐ cod.MINIUSB (17.00 €) ☐ unds.
☐ cod.MPDEL 170 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.PCD 24U (12.60 €) ☐ unds.color ☐ ☐ ☐	☐ cod.MFROGUSB (23.10 €) ☐ unds.	
☐ cod.MPDEL 177 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.PCD24R (10.60 €) ☐ unds.color	☐ cod.MPANDAPS2 (19.80 €) ☐ unds.	
☐ cod.MPDEL 174 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.PCDSS-24S (9.90 €) ☐ unds.color ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ cod.MPANDAUSB (23.10 €) ☐ unds.	
☐ cod.MPDEL 173 (5.30 €) ☐ unds.	☐ cod.PCDSS-24R (9.00 €) ☐ unds.color ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ cod.MPIGGYPS2 (19.80 €) ☐ unds.	

Datos personales

Nombre: Apellidos: Calle, Nº:

Cód. postal: Ciudad: Provincia: Tel.: e-mail:

Forma de pago

☐ Tarjeta VISA /Master Card Nº.: Validez de la tarjeta: D.N.I./NIF.:

☐ Contra reembolso Firma:

Enviar a:

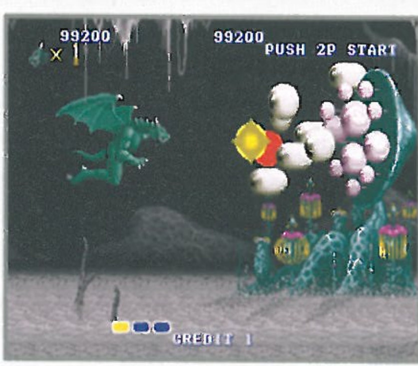
Apartado de correos 99. 08950 Sant Joan Despí. Tel.902 19 63 03. Fax. 902 19 66 75. e-mail: gestion@aresinf.com. **(gastos de envío a consultar. Tel 902 19 63 03)**

Altered Beast - Versión Arcade

Imagina: eres un gran guerrero que has batallado numerosas veces, siempre saliendo airoso y salvando la vida. Hasta que un día, el destino decide que tienes que descansar eternamente. Duermes el sueño eterno y un rayo cae sobre tu tumba despertándote.

Bueno, la próxima vez que mueras seguramente decidirás comprar otro despertador, pero ¡sorpresa!, es Zeus el que te ha despertado de ese (supuestamente para ti) descanso eterno. Neff, un demonio menor del inframundo, decide llevarse parte del ejército de Hades y conquistar el trono del Monte Olimpo secuestrando a Atenea, hija de Zeus. Zeus ha mandado a la guerra a todo héroe, titán o lo que sea, por lo que está más solo que la una. Ahora, tú eres el elegido para enfrentarte a Neff, y para ello, Zeus ha puesto un par de esferas con las que podrás alcanzar la forma de bestia legendaria para poder salvar a Atenea con un gran premio: la mano de esta diosa y la inmortalidad.







Con tal de realizar un muy buen juego, **Sega** usó la mitología griega para la historia.
Conocido en Japón como ***Jyuohki*** y lanzado en 1988. Lo que más destaca es la fluidez de esos enormes *sprites* y las voces digitalizadas. Aunque las músicas eran bastante sencillas, dichas digitalizaciones eran, para ese año, algo muy sorprendente, quedando grabadas en la memoria, sobre todo la frase que pronuncia Zeus "Raise from your grave" (Álzate de tu sepulcro, vendría a decir). La forma de hombre lobo se mueve a gran velocidad sin problema alguno, pero también está la gigantesca forma de hombre oso, entre otras. No olvidemos la pantalla animada de cuando el personaje se transforma en una bestia. Eso sí, hay decenas de bichos que no te lo ponen fácil, y un descuido se convierte en una pronta muerte. La versión de **Mega Drive** fue lanzada junto a esta máquina, motivando a muchos la compra de dicha consola por este juego, y sustituido después por la mascota de **Sega**, ***Sonic***.



Combate de pompas de chicle. Ganador ¡el oso! El bicho feo ha sido descalificado por escupir algo viscoso en el intento.

Orikom
Orikom@Hotmail.com



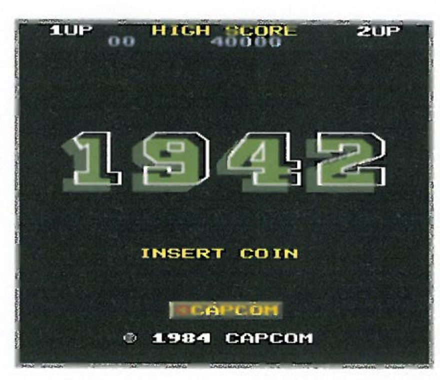


1942 - Arcade

¡¡Esto es la guerra!! O al menos lo fue cuando fusilábamos nuestras monedas de 25 pesetas en la ranura de la recreativa. En este juego pilotábamos el mítico P38 Lightning, un avión bimotor y con una buena ametralladora.

Esta reliquia de **Capcom** nos introducía en la Segunda Guerra Mundial, desastroso evento donde los haya. Durante la escalofriante cantidad de 32 misiones (¿Quién pedía un juego muy largo?), debías batir el ejército del aire japonés y llegar a Tokio para bombardearlo (y cumplir parte de los hechos históricos).
El juego fue lanzado en 1984, y se puede suponer por la fecha, no es un alarde técnico de juego si lo vemos ahora. Las misiones poco cambiaban su aspecto entre una y otra. Rara vez se alternaba la música principal y no era de gran calidad, aunque entre el juego y el ambiente del bar o allá donde estuviera la máquina, dicha música quedaba eclipsada (ejem).
1942 poseía un curioso detalle que conservarían algunos juegos posteriores: realizar un loop, o maniobra para poder esquivar las balas en lugar de lanzar una bomba. Desde luego, este detalle del juego no lo hace una vieja gloria, si no su adictividad y la acción.
Oleadas de aviones para destruir con un par de armas y la inestimable ayuda de unos avioncitos, que se colocaban a los lados de nuestro P38 disparando a la vez que nosotros, dándonos una mayor potencia de fuego (cosa que no iba nada mal debido a que algunos aviones enemigos eran duros de pelar). Mención especial merecen los enemigos finales, gigantescos aviones de combate, que creo que los derribas por el peso de la cantidad de plomo que metes en el fuselaje de éstos (no los destruyes, solamente caen por sobrepeso de tus balas).
Lo más curioso del juego es que debías bombardear Japón, por lo que los aviones enemigos son japoneses... preguntaréis algunos ¿dónde está la curiosidad?, pues que **Capcom** es una compañía japonesa y creó un juego donde ellos son los malos.

Orikom
Orikom@Hotmail.com





Paloma blanca a paloma negra ¿Cómo estás Lucas? ¡Jarl, tenemos un enemigo duodenal a las 12 con horario de Andorra!







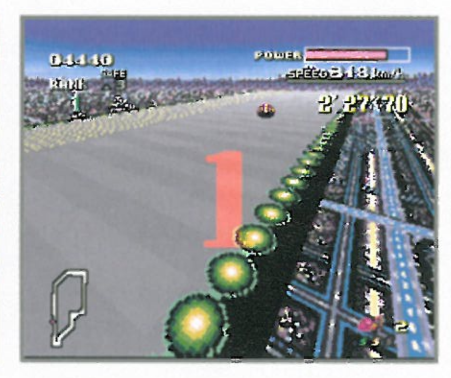


¿Para qué queremos súper naves espaciales si nuestro P38 se merienda todo lo que pilla por delante?

F-Zero - Versión Super Nintendo







Sin duda, ***F-Zero*** es uno de los grandes juegos que **Nintendo** creó para la fantástica **Super Nintendo** o **SNES**. Un divertido juego de carreras, del cual ya esperamos la nueva entrega para **GC**. Pero antes, recordemos sus inicios.

Se está preparando el gran torneo de vehículos antigravitatorios, vehículos que corren a tremendas velocidades en circuitos especiales. Éstos compiten por el premio y la fama de todo el universo conocido. Seres de todos las galaxias se preparan para recorrer circuitos en planetas desérticos, oceánicos o cubiertos de blanca y fría nieve, por poner algunos ejemplos. El juego se mueve de forma suave, y con el acostumbrado colorismo que la **SNES** posee, y gracias al *Modo 7*, los efectos de rotación y zoom otorgan al juego más espectacularidad. Aunque los gráficos del juego son sencillos (pues los circuitos carecen realmente de fondos), la conducción os absorberá para no estrellarnos contra las paredes, con la consiguiente pérdida de energía (al llegar a 0 la nave estalla), caer fuera del circuito (pérdida inmediata de un vehículo) o sencillamente, no perder. Los botones son los clásicos de acelerador, freno y turbo, pero aparte, es de vital importancia el buen uso de los contrapesos, que ayudan a agarrarse mejor a las curvas (algunas de ellas muy traicioneras). El sistema de juego no contemplaba mejorar tu vehículo, así que era importante elegir bien qué personaje queríamos llevar, y por consiguiente, su vehículo. Cada uno de estos poseen atributos propios, desde rápidos y endebles, a tortugas blindadas. El sonido del juego era bueno, posee unos *FX* muy logrados y unas melodías con un toque futurista que no se hacían pesadas, acompañando bien el juego. El resultado fue un título divertido y de un redondo acabado, posee el "sello de diversión **Nintendo**". Fue lanzado en 1990, y es aún un juego que divirtió a más de uno, al que como mucho se le podría achacar algún vehículo más o lo que habría sido mejor: la inclusión de un segundo jugador. Aunque esto último quedó solucionado con la versión de ***F-Zero*** que **Nintendo** lanzó en 2001 para **GBA**, con opción de juego *multiplayer* incluida.

Orikom
Orikom@Hotmail.com



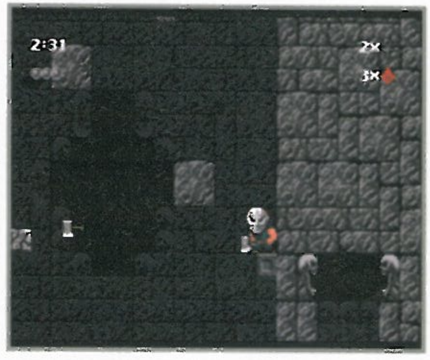
Los boxes del futuro: ya no hay mecánicos, ahora tienen una alfombrilla gigante y regalan caramelos verdes para que no nos quedemos con mal sabor.





Kid Chamaleon - Mega Drive





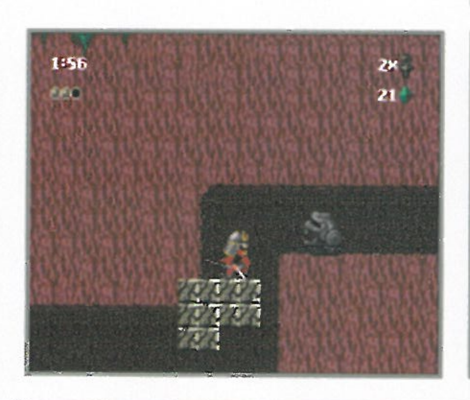


Algunos dicen que si das la mano te agarran el brazo, pero esto ya es el colmo, el brazo, la cabeza...(nota mental: ir al psiquiatra lo antes posible).

Wild Side es un nuevo juego de realidad virtual que acaba de salir, éste crea un mundo por hologramas. Todo el mundo lo juega impacientemente pero...nadie sale, ahora es tu turno de pasar por ***Wild Side***, a ver si eres capaz de salir de su mundo.

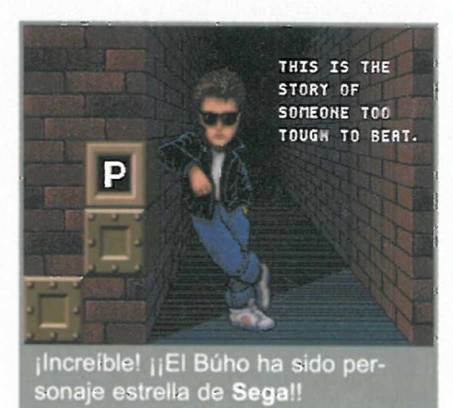
Heady Metal, el jefe de Wild Side se ha escapado del juego, secuestrando a todo aquel que sea derrotado en éste. Si querías rescatar a la gente aprisionada por Heady Metal (¿el nombre será provocado por un empacho de Iron Maiden?), debías terminar el mundo de Wild Side y derrotar a Heady. Eres Kid Chameleon (¿otro empacho de...ejem, pastillas de la risa?), y no te llaman camaleón por nada. A lo largo del juego podías adquirir unas máscaras o cascos que te transformaban en caricaturescas formas (algunas son dignas de Mortadelo), otorgándote habilidades que de otra forma no tendrías, como es el trepar, volar, sacudir espadazos, derribar paredes, etc. El juego en sí era un plataformas al estilo **Mario Bros**, de un salto encima acababas con la mayoría de enemigos, golpeando con la cabeza los bloques que estaban esparcidos obteníamos ítems: más tiempo, cascos o gemas. Eso sí, no encontrabais aspirinas para Kid, y eso que romper bloques a cabezazos no debe ser muy sano.

Sega publicó en 1992 este divertido plataformas para la **Megadrive**, con gráficos más que correctos y muy simpáticos, aunque las músicas y *FX* eran más bien normalillos, cumpliendo su cometido sin destacar. Lo que sí destacaba eran los disfraces de Kid: nueve sin contar su forma normal, que hacían un total de diez. Algunos como el caballero o el samurái eran muy simpáticos, pero la máscara blanca te dejaba hecho todo un Jason Borges, con hacha incluida. Este título es bastante difícil, pero engancha y si tienes mucha paciencia y eres fan de este género, lo recomiendo (aunque tenga sus añitos).



Y ahora me voy a charlar amistosamente con el jefe de redacción... ¿Dónde habré puesto la máscara blanca y el hacha?.

Orikom
Orikom@Hotmail.com

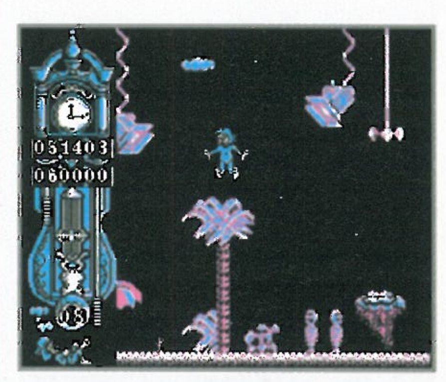


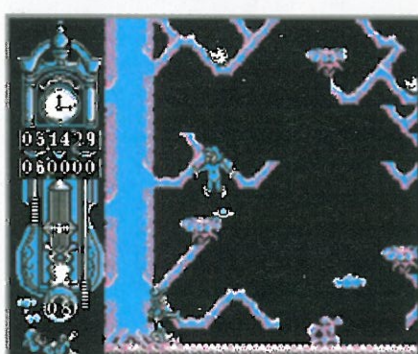
¡Increíble! ¡¡El Búho ha sido personaje estrella de **Sega**!!

Gonzalezzzz - Versión PC

Si hay una palabra que defina este juego de **Opera Soft**, es: Hilarante. Es un juego tremendamente divertido y con un argumento del que seguro no habéis oído hablar nunca (a no ser que lo jugases), y con portada del célebre dibujante **Azpiri**.

En un fuerte atisbo de buen humor o con muchas ganas de divertir, **Opera Soft** creó al simpático González, un mejicano que tiene el noble orgullo de practicar el "tumbing", o más conocido como "la siesta", algo muy típico en todo país de habla hispana. Mientras González duerme plácidamente, el "tic-tac" del reloj empieza a molestar sus sueños, provocándole terroríficas pesadillas. Harto del despertador, deberemos conducir a nuestro personaje a través de su pesadilla, dividida en varias zonas y llegar hasta el despertador y apagarlo (así de paso no sonará).





En esta primera carga del juego, González debe saltar de plataforma en plataforma, impulsándose con sus manos (como si fueran alas) y esquivando monstruos como aspiradores, martillos voladores, imanes, géiseres voladores que se giran para golear arriba o abajo y un sinfín de disparatados enemigos.

En la segunda carga, González está despierto, algo imperdonable, así que debemos conducirle hasta una lejana hamaca donde pueda dormir. Esta parte era más normalita, sólo había indios, fauna salvaje, pistoleros, barrancos, etc. Todo un sinfín de gente a la que nuestro protagonista no cae bien. Aunque podíamos usar artilugios



¡Atención, se identifica un VDNI (Vago Durmiente No Identificado) volando en horas de trabajo!

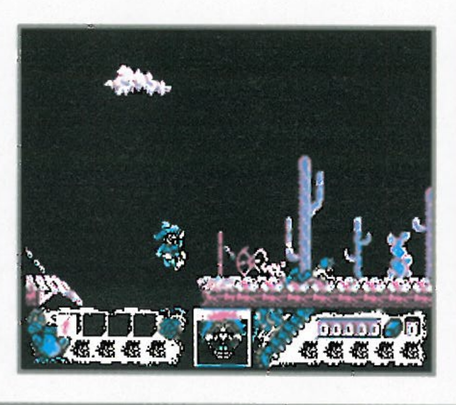
para librarnos de algunos de ellos, un roce y nuestra vida descenderá vertiginosamente, aparte de que descendía por cada paso o salto que dábamos.

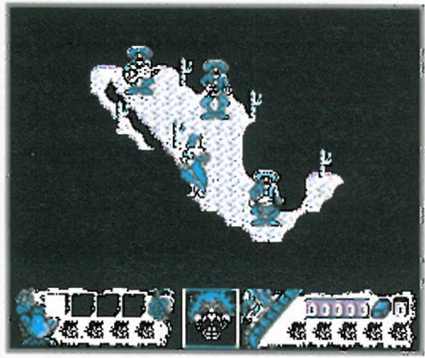
La versión comentada es de **PC**, el cual lucía buenos (y divertidos) gráficos, unos *FX* bastante decentes y la pena de que careciese de música de fondo (a excepción de la presentación). Fue programado en 1989, con ganas de divertir y de que soltáramos unas carcajadas, un juego muy original en su planteamiento.

Y después de este artículo, ¡¡una siestecita!!

Orikom
Orikom@Hotmail.com







OK, a pesar de que los juegos de lucha hoy en día son un boom, se extraña aquella época por el 95, en donde la ley en juegos era ni más ni menos que los juegos de lucha de arcade, repasemos los grandes mitos que hoy en día están olvidados...



MITOS DE LOS JUEGOS DE PELEAS

By **Shinobi**. combo_machine@hotmail.com

WEAPON LORD (1995 Namco/Visual Concepts)

A pesar de que a la mayoría de la gente de España le desagrada este juego, hay una historia muy interesante detrás de él, como la que algunos de los programadores de ***Super Street Fighter 2*** formen parte de este proyecto, o la que grandes jugadores de U.S.A (como, **J.Cole**, actual campeón de ***SSF2T***) fueron convocados para evaluar y aportar ideas al juego. Gran juego: combos estratégicos, fatalities y ambientado en una época dulce, la época de los bárbaros (véase: ***Conan the barbarian***)



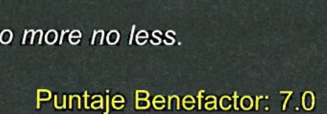
Grandes detalles gráficos y excelentes animaciones, sumándole lo cool de los personajes, hacen de este juego una delicia para los fans de la estrategia y los combos.

Puntaje Benefactor: 8.5

ETERNAL CHAMPIONS (1996/Sega of America)

A pesar de ser pobre en comandos y combos, este juego encierra una magia y un entorno sublime, con una interesante historia tras los personajes (guerreros de diferentes eras son salvados justo antes de morir, para luchar...). Además encierra el hecho de que, a pesar de que no lo parece, hay fatalities por escenario. Ni hablar de la cantidad de modos que podremos llegar a escoger, con *training*, *history*...





Vale destacar la cantidad de poderes especiales por jugador, y son varios...un 2D divertido a la hora de jugar el modo historia, *no more no less*.

Puntaje Benefactor: 7.0

PRIMAL RAGE (1995 Atari/Time Warner)

La Ley en formato Animal, sólo hay una frase para definir a este juego. Brutalmente complejo a la hora de hacer combos y/o fatalities, más allá de tener gráficos increíbles, al estilo de ***Killer Instinct***, y usar personajes aterrorizantes (dinosaurios y bestias mitológicas), se puede afirmar que este juego es el más complicado de todos los tiempos en lo que a comandos se refiere.







Brutalmente sangriento, con la posibilidad de hacer combos y ¡¡comer humanos durante la pelea!!. Todo esto hace que sea un juego memorable, y con sólo 7 personajes...Sauron, Talon, Vertigo, Blizard, Armadon, Chaos, Diablo... ¡¡qué nombres!!

Puntaje Benefactor: 8.8

SAMURAI SHODOWN 2 (1994/SNK)





Esta vez le toca a **SNK** con una de sus mejores entregas de ***SS***. Esta segunda versión es la más equilibrada, conservando la forma de combos del 1, con nuevos ataques bestiales. Un gran juego a la hora de seleccionar personajes, llegando a encontrarse una mole como Earthquake y un viejo como Nicotine. Lo que hace grande a este juego, más allá de su gran siste-



ma de comandos y combos, son los pequeños detalles: lo carismático de los personajes, los detalles de los escenarios (como el hecho de ver a Kim Kaphwan lucirse al fondo del escenario) o luchar contra el poderoso hombre de negro (no, no es lo que creen, es el juez de la pelea).

Puntaje Benefactor: 9

KILLER INSTINCT (1995, Nintendo/Rare/Midway)

Revolucionario es el mejor adjetivo que se le puede dar, 10 players, todos 100% diferentes y originales, súper músicas, y un control jamás visto (y hoy en día, no visto en ningún juego). La idea es conectar un hit a partir de un poder especial y empezar a realizar



combos devastadores, utilizando los 6 botones. También tenía comandos típicos, con reversals, combo breakers (qué gran idea...)... toda una pasada... Y no sólo



eso, este juego tenía toques de **MK2**, *fatalities*, la posibilidad de revivir, y lo mejor, rematar al oponente con un combo brutal, al estilo brutalities. Este juego creo que marcó una era y hoy en día se le sigue viendo en los Arcades y sigue sorprendiendo. La razón, mucha dedicación en la creación de personajes, músicas y escenarios.

Puntaje Benefactor: 9.5

MORTAL KOMBAT 2 (1993/Midway)

No hace falta aclarar que es el mejor ***MK*** a la hora de hacer combos, y digo esto porque este juego no presenta el sistema de combos estilo ***Tekken***, por lo que lo hace estratégico y



original. Un gran título que llevó al equipo de ***MK*** mucha dedicación, usando actores reales, escenarios semirreales, y hasta la introducción de los mismísimos programadores, un juego que fue un boom en su época, por ¡¡los fatalities!! Y no sólo hay eso en ***MK2***, porque más allá de esas cosas pintorescas, el juego guarda un gran sistema de combos y *juggles*, sobre todo con Kitana, Milena, Scorpion y Cage.



Sin lugar a dudas, el ***MK*** más tétrico y con escenarios más escalofriantes, una obra maestra en todos los sentidos (*"in all senses"*).

Puntaje Benefactor: 9.2

Let's Cosplay!

Una vez más estamos aquí para traeros los mejores o más irrisorios cosplays de los esos videojuegos que nunca pasarán de moda. Con motivo del especial ***Castlevania***, hemos recopilado algunos cosplays de la gran saga de **Konami**. ¡Hay mucho Alucard suelto!



*Aquí tenemos a un grupito en plan popurri de **Symphony of the Night**, **Rondo of Blood** y **Castlevania 64.** Hay un par de Carrie Fernández y tres Richter repetidos*



Esta imagen es calidad. Estos tres ya salen en la imagen de la izquierda... pero con esa pose... ¡es imposible resistirse a publicarla! Qué traperos y qué grandes a la vez



He aquí una "Alucarda" ¿?. Es curioso ver cómo son las chicas las que ocupan la mayoría de los cosplays de Alucard



De todos los cosplays de Richter, éste es el mejor. Claro que sólo el disfraz... porque el tío se las trae...



Dudamos que el príncipe de las tinieblas llevara estas pintas de cantante de "la jotapop" (LOL)

Let's Cosplay!

Si tienes alguna foto de cosplay y quieres que salga publicada, ¡anímate y envíanosla!



Con un peaso logo de Konami al fondo, posan estos Castlemaniáticos

El trío de protas del **Harmony of Dissonance**, versión cutre

Carrie Fernández de **Castlevania 64**. Ha crecido...

¡¡Una zombi de **Castlevania 64**!!

El hada de Alucard. Cómo le gustan al compi Sir Arthur

¡El búho sin gafas de sol! Al lado está María Renard.

La familia Drácula: Alucard, Lisa y el mismo Draculín

Cualquiera se fía de Malus sabiendo lo que pasa luego

De nuevo la familia Drácula, con un Richter empanado de invitado. Por cierto, ese Drácula... se parece a alguien...

La bruja Actrise tiene pinta de señorita Rotermeller

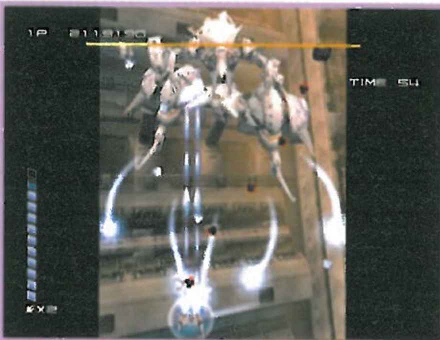
Otro Juste Belmont salchichero en plan Napoleón

La opinión de Dan

El buen Dan al habla

Los videojuegos cada vez son más fáciles. Cada vez cuesta menos pasárselos y teniendo en cuenta la cantidad de dinero que nos dejamos en ellos no es plan...







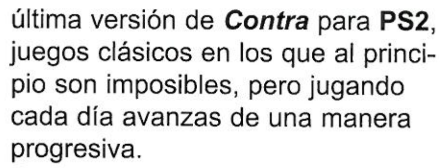


Quién no recuerda aquellos juegos imposibles de pasar, juegos como ***Abu Simbel Profanation*** que requería una habilidad asombrosa o los 100 niveles de ***Bubble Bobble***, son sólo dos ejemplos de la dificultad de antaño, lamentablemente hoy en día es totalmente diferente.

Actualmente muchos juegos gozan de una facilidad asombrosa para ser finalizados. Títulos como ***MGS***, ***Castlevania***, ***Resident Evil***, ***Devil May Cry***, juegos que son esperados durante años y que a la semana ya forman parte de la decoración de nuestras estanterías y la excusa de acabártelo 15 veces para ver el verdadero final ya no convence.

Toda esta poca dificultad viene dada por el hecho de que hoy en día cualquiera tiene una o varias consolas en su casa y las compañías se amoldan a los nuevos usuarios, los cuales proclaman a los cuatro vientos que se han acabado el ***Metal Gear Solid*** (como si fuese un reto increíble). Estos usuarios novatos, que nunca han pisado un salón recreativo, no saben las virguerías que tenías que realizar para sacarle el máximo partido a la única moneda de *5 duros* que habías conseguido y que la partida no acabase en lo que dura un suspiro.

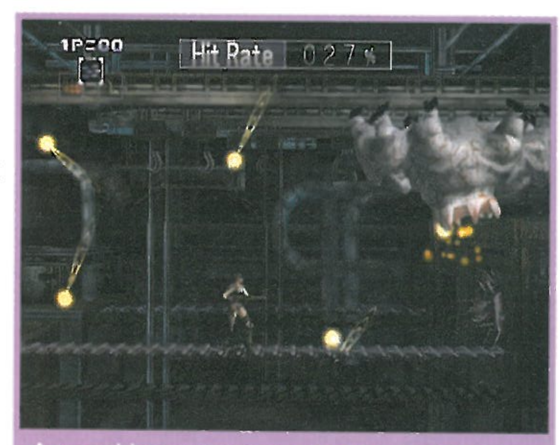
Quizás, los dos únicos juegos que tienen el privilegio de ser como los de antes son ***Ikaruga*** (*DC ,GC)* y la



última versión de ***Contra*** para **PS2**, juegos clásicos en los que al principio son imposibles, pero jugando cada día avanzas de una manera progresiva.

Que conste que no estoy pidiendo juegos imposibles de acabar... que con *60 euros* que valen tampoco es plan, pero sí un poco más de dificultad, que no es pedir mucho. Y ahora os dejo porque **Evil Ryu** me ha retado diciendo que no soy capaz de pasarme el ***Gun Valkiria*** (*XBox*) en nivel *súper difícil*, bueno pues a demostrárselo toca.

Dan*, el que busca retos difíciles*
PD: Búho sucks



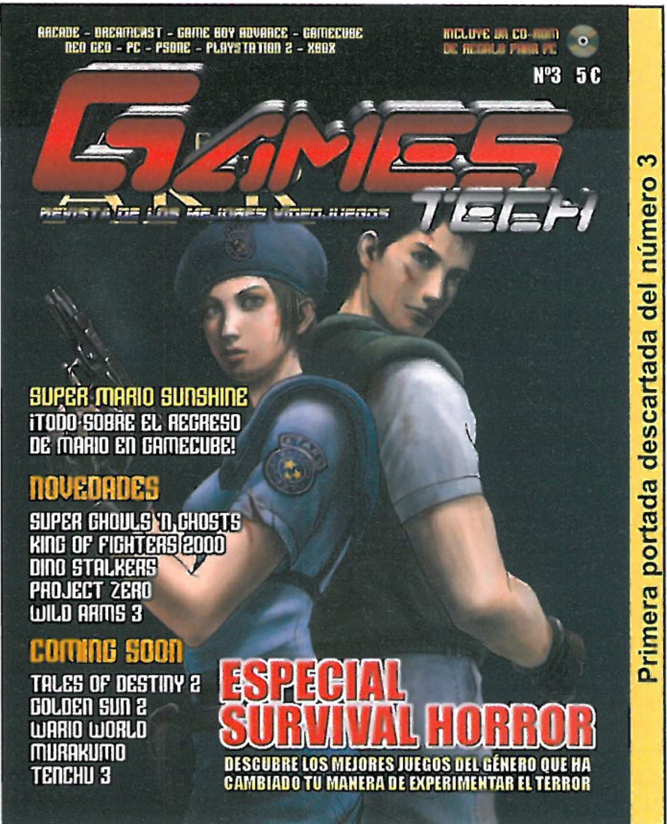
A ver si los que presumen de acabarse todos los juegos de última generación, pueden decir lo mismo con el modo difícil del ***Contra Shattered Soldier***...

¡ESTE MES EL BÚHO VOLÓ! Así que aprovechando os mostramos las...

-- PORTADAS DESCARTADAS --



Única portada descartada del número 2



Primera portada descartada del número 3



Segunda portada descartada del número 3



Tercera portada descartada del número 3



Games Tech - Special Forces Mail
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

Dirección e-mail:
gamestech@aresinf.com

¡Hola fans de Dan! Estáis de suerte, me volvéis a tener aquí debido a las vacaciones que Ryofu se toma en este número.

Antonio Leyva nos escribe desde Hospitalet. Tiene unas dudillas sobre el modelo de **Xbox** que quiere comprar. Necesita saber en qué se diferencian la normal y la edición limitada (la verde).
Pues son exactamente iguales, aunque es probable hayan cambiado algún componente. Lo mejor de la limitada es eso, que es limitada XD. Viene con dos pads (en lugar de uno que viene con la normal) de los pequeños y también son de color verde. Es cuestión del color que prefieras más bien, aunque la limitada es algo más cara.
También quiere que le recomendemos algún juego para adquirir. Pues mira, la **Xbox** tiene mucho juego malo, es lo que pasa con todas las consolas, pero encima, al tener menos catálogo, hay que ir con más cuidado. Yo te recomiendo que te fijes en los que hemos comentado nosotros, que por lo general de malo tienen poco.

Álvaro Hinojosa, o ***"Tadashi"*** (así es como quiere que le llamen) nos envía un e-mail desde Ponferrada. Tiene curiosidad por asuntos de la revista. Se ha fijado que muchas puntuaciones suben de 90 y quiere saber si hay algún motivo especial para esto.
Lo de la puntuación lo tendría que explicar otro, porque yo nunca he puntuado nada. Por si te sirve de algo mi razonamiento, aquí va. Lo hacemos porque sólo comentamos juegos buenos, directamente pasamos de los malos y por eso no aparece ninguno con poca nota.
Aparte de esto, cada uno puntúa según su criterio. Si piensas que alguien puntúa demasiado bajo o alto, resta o añade puntuación a todas sus notas.
Quiere saber también dónde conseguir los juegos que aparecen en las Tres Delicias.
Pues básicamente en China, Korea, Japón... allí donde aparecen. Al ser de PC y estar en el idioma del país que se ha creado, es difícil conseguirlos. De todas formas así podéis ver lo que nos estamos perdiendo (te recuerdo que en este número no hay sección Tres Delicias).

Luis Didac nos escribe desde Ourense. Se declara un fanático de Nintendo y comenta que se ha pasazo el ***Zelda Wind Waker***. Quiere saber nuestra opinión del juego y si se sabe algo de una secuela. Ya dimos nuestra opinión en la *review* del mes pasado. Otra cosa es que quieras saber la mía (jejeje). El juego es buenísimo, aunque personalmente me ha decepcionado porque tenía expectativas muy altas puestas en él. Demasiado ir con el barco, pocas mazmorras y poca tierra por explorar. El de **N64** y sobre todo el de **SNES** me gustaron mucho más.
Tranquilo que no te vas a aburrir de **Zelda**. Dentro de poco tendrás ***Four Swords*** para **Game Cube** (no es el de **GBA**), un juego rarito para cuatro jugadores, que consistirá en conseguir más rupias que el contrario. También estará ***Legend of Zelda, The: Tetra's Trackers*** para **GC**, otro juego rarito para cuatro jugadores, en el que se jugará usando la pantalla de la **GBA** y en el televisor se mostrarán los resultados de cada jugador. Veremos si es tan fácil reunir a cuatro personas con **GBA** y con cuatro cables de conexión a **GC** (los de **Nintendo** a veces hacen cada experimento más raro...).
Lo importante será la segunda parte de ***Wind Waker***, de la que aún no se sabe fecha de lanzamiento, lo que sí se sabe es que tendrá los mismos gráficos que la primera. Personalmente espero que no haya tanta agua y sí más tierra...

¡Hasta otra!

Dan
Saikyo Metal Dojo Madness

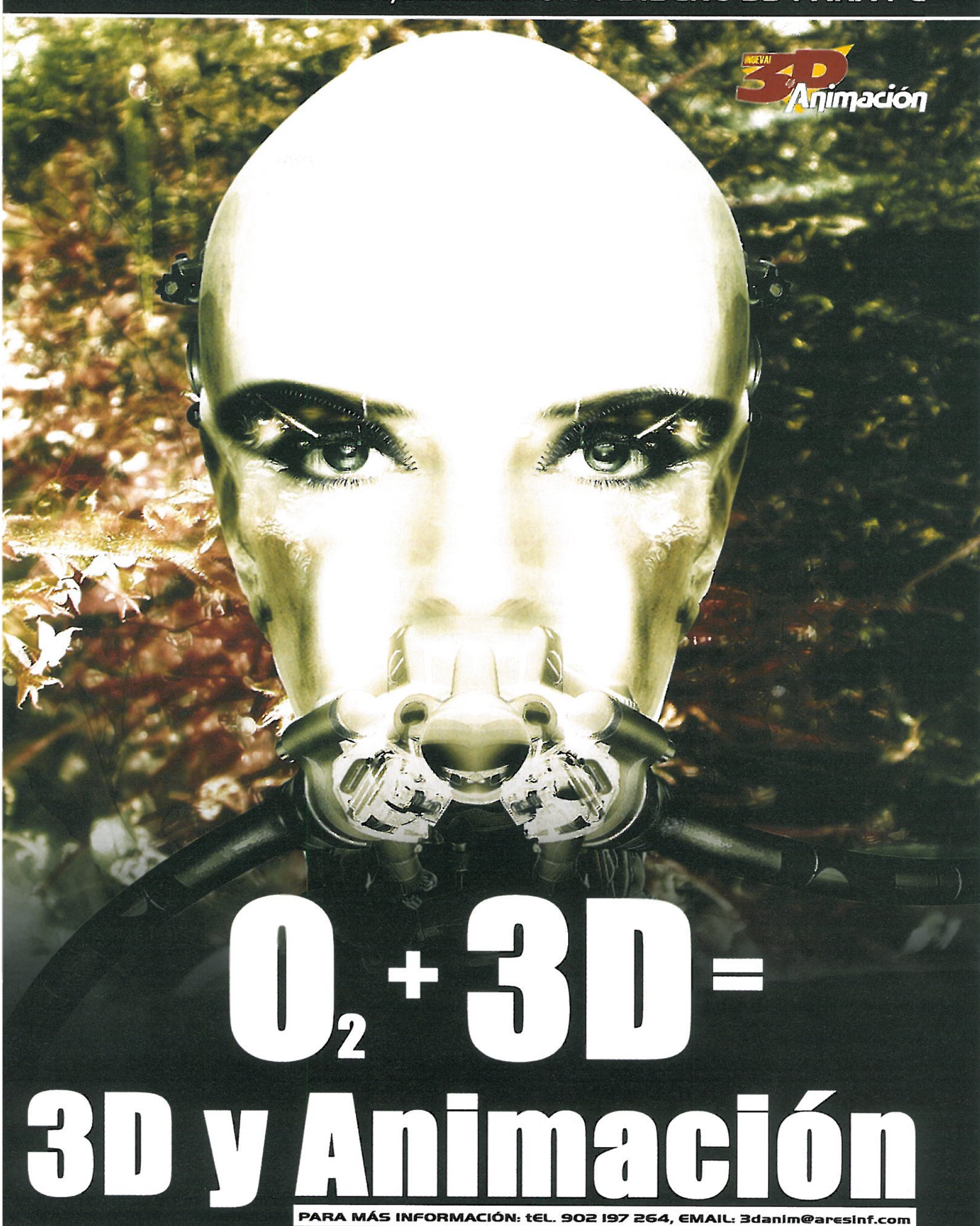
Mokono nos envía desde Argentina este Ryu con look manga tan rulón. Cool.


Tadashi nos adjuntó este dibujo de Zero en extraña postura.



Ahí va otro gran dibujo de **César "Psylocibe Boy"** el artista habitual del correo. Esta vez es Sol Badguy.

REVISTA DE INFOGRAFÍA, ANIMACIÓN Y DISEÑO 3D PARA PC



CASTLEVANIA ARIA OF SORROW - GAME BOY ADVANCE

Final bueno y más
Para conseguir el final bueno de Aria of Sorrow, debes conseguir las almas giant bat, succubus y flame demon antes de la última batalla. Entra en ella con estas tres almas equipadas y después podrás acceder al área guardada por una barrera oscura.
De paso se activará el modo hard (donde se encuentran más armas), el sound test y el boss rush mode, en el que podrás ganar nuevas armas si derrotas rápidamente a todos los jefes.

Jugar con Julius
Completa el juego con el final bueno. Comienza otro e introduce como nombre la palabra Julius.

Julius en el boss rush mode
Completa el juego con Julius (no es fácil). En la siguiente partida, podrás elegirle a él en este modo.

Jugar sin almas o sin items
Empieza una partida e introduce como nombre NOSOUL para jugar sin almas, o NOUSE para no poder usar items.

Magia infinita
Consigue todas las almas para encontrar un ítem que te dará magia infinita. El ítem estará en el área restringida a Drácula.

Dos almas problemáticas
Posiblemente te falten dos almas por conseguir: la 36 (Tsuchinoko) y la 82 (Sky Fish). La 36 se encuentra en la habitación que cae a la izquierda de donde se lucha con el big golem, entra y sal varias veces hasta que aparezca. La 82 es ese haz de luz que pasa a toda velocidad por algunas habitaciones. Usa el alma de chronomage en el momento justo para detener el tiempo y ralentizar su velocidad.



ZONE OF THE ENDERS 2 - PS2

Zoradius
Una forma rápida de conseguir este minijuego es la siguiente:
Dirígete a las misiones extra, después al modo boss battle, elige luchar contra Vic Viper. Pausa el juego y ejecuta el clásico código de **Konami**: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha L1, R1.
Vuelve a las misiones extra y allí estará el miniuego Zoradius.
También puedes introducir este código mientras juegas a Zoradius (pausando el juego antes). Te dará todos los powerup de la nave.

Ilustración de Yoji Shinkawa
Completa todas las misiones con el mejor récord posible. El fondo será remplazado por una magnífica ilustración de Shinkawa, una especie de boceto de Jehuty,

Nuevas imágenes en el final
Completa el juego con un ranking A para ver una ilustración después de los créditos.
Con un ranking S o SS se puede ver otra ilustración distinta a la anterior.

Modo Versus y versiones de Jehuty
Con tan sólo completar el juego



obtendremos varias versiones del Jehuty, que podrán ser utilizadas en cualquiera de los modos (excepto Naked Jehuty en VS, pues antes habrá que derrotarlo).
También obtendremos el modo VS.

GALERIANS: ASH - PLAYSTATION 2

Final extra
Al completar el juego en normal o difícil, veremos un final adicional.

Short mode
Completa el juego en normal o fácil para obtener este modo.

Lv3PK mode
Si eres habilidoso, completa el juego en difícil y consiguiendo un ranking S. Todos los ataques psíquicos estarán en nivel 3 al comenzar.



WARIO WARE INC. - GBA

Pyoro
Para conseguir este juego, juega todos los juegos de cada personaje

Pyoro 2
Consigue medallas de oro en en cada juego del modo practice

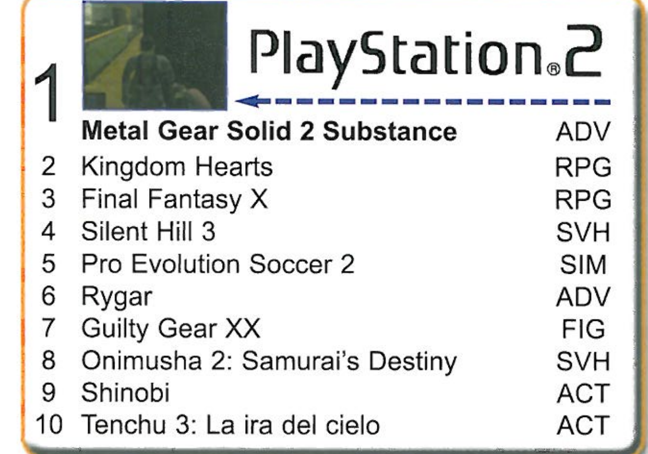
3 juegos extra
Gana en 30 minijuegos.



TOP 10 DEL MES

ACT = Acción	PLT = Plataformas	SHT = Shooter
ADV = Aventura	PUZ = Puzzle	SIM = Simulador
FIG = Lucha	RAC = Conducción	SLG = Estrategia
GUN = Pistola	RPG = Rol	SVH = Survival Horror

SISTEMAS



PlayStation 2

1	**Metal Gear Solid 2 Substance**	ADV
2	Kingdom Hearts	RPG
3	Final Fantasy X	RPG
4	Silent Hill 3	SVH
5	Pro Evolution Soccer 2	SIM
6	Rygar	ADV
7	Guilty Gear XX	FIG
8	Onimusha 2: Samurai's Destiny	SVH
9	Shinobi	ACT
10	Tenchu 3: La ira del cielo	ACT

Nintendo GameCube

1	**Legend of Zelda the Wind Waker**	RPG
2	Metroid Prime	ADV
3	Skies of Arcadia Legends	RPG
4	Resident Evil 0	SVH
5	Phantasy Star Online 1 & 2	RPG
6	Super Mario Sunshine	ADV
7	Resident Evil	SVH
8	Ikaruga	SHT
9	Mario Party 4	PUZ
10	StarFox Adventures	ADV

Xbox

1	**Panzer Dragoon Orta**	SHT
2	Project Zero	SVH
3	Dead or Alive 3	FIG
4	Phantasy Star Online 1 & 2	RPG
5	Splinter Cell	ACT
6	Steel Batallion	SIM
7	Metal Gear Solid 2 Substance	ADV
8	Crimson Sea	ACT
9	Dead or Alive Xtreme Beach Volley	SIM
10	Capcom vs SNK 2 EO	FIG

Game Boy Advance

1	**Castlevania: Aria of Sorrow**	ADV
2	Metroid Fusion	ADV
3	Sonic Advance 2	PLT
4	Zelda a Link to the Past + 4 Swords	PLT
5	Castlevania: Harmony of Dissonance	ADV
6	Super Mario Advance 3: Yoshi's Island	PLT
7	Shining Soul	RPG
8	Golden Sun	RPG
9	Wario Ware Inc.	PUZ
10	Donkey Kong Country	PLT

TOP VENTAS JAPÓN

1 Rockman Zero 2 Capcom GBA
2 Tenchu 3: Wrath of Heaven From Software PS
3 Fire Emblem: Blazing Sword Nintendo GBA
4 From TV Animation One Piece Ocean Dreams Bandai PS
5 Dragon Quest Monsters: Caravan Heart Enix GBA
6 Generation of Chaos III Idea Fory PS
7 Naruto Tomy GC
8 Made in Wario Nintendo GBA
9 Castlevania: Aria of Sorrow Konami GBA
10 Nechu Professional Baseball 2003 Namco PS
11 Taikou no Tetsujin: Doki! Shinkyoku Darakeno Haru Matsuri Namco PS
12 Yamasa Digiworld SP Yamasa PS
13 Taikou no Tetsujin Namco PS
14 Pocket Monster Sapphire Pokemon GBA
15 Pocket Monster Ruby Pokemon GBA
16 Naruto Tomy GC FIG
17 Giftpia Nintendo GC
18 The 2nd Super Robot Taisen Alpha Banpresto PS
19 Rockman EXE 3 Black Capcom GBA Legend of
20 Zelda: Four Swords Nintendo GBA

YA A LA VENTA

EUROPA:

20/06/2003
Wario World (GC)
27/06/2003
Maken Shao (PS2)

EEUU:

04/06/2003
Ultimate Muscle (GC)
18/06/2003
Sonic Adventure DX (GC)
Mega Man Network Transmission (GC)
Unlimited SaGa (PS2)
25/06/2003
Arc the Lad: Twilight of the Spirits (PS2)

JAPÓN:

19/06/2003
King of Fighters 2002 (Dreamcast)
26/06/2003
Viewtiful Joe (GC)
Dino Crisis 3 (Xbox)

El top 10 de sistemas es de versiones europeas. Las fechas de salida de los juegos son orientativas.



VÍDEOS

- Mario Kart Double Dash!
- Selección Castlevania
- Resident Evil Outbreak
- SNK VS Capcom Chaos
- Dead or Alive Online
- Metal Gear Solid 3
- Sword of Mana
- Project Zero 2
- Altered Beast
- Half Life 2

MÚSICA

- Seleccion Castlevania: Aria of Sorrow, Symphony of the Night, Rondo of Blood...
- Remixes de clásicos

IMÁGENES

- Wallpapers Virtua Fighter EVO.
- Manga Symphony of the Night
- Wallpapers Virtua Cop 3
- Wallpapers ZOE 2

JUEGOS

- Dracula's Shadow
- Castle Quest

Y MÁS...

- Animaciones en Flash
- Skins de Winamp
- Salvapantallas
- Utilidades

